

# **A Obra “Faça-você-mesmo”: Estética da Participação nas Artes Digitais**

**Margarida Ribeiro Ferreira de Carvalho**

**Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação,  
Especialidade de Comunicação e Artes**

**Setembro, 2014**

# **A Obra “Faça-você-mesmo”: Estética da Participação nas Artes Digitais**

**Margarida Ribeiro Ferreira de Carvalho**

**Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação,  
Especialidade de Comunicação e Artes**

**Setembro, 2014**

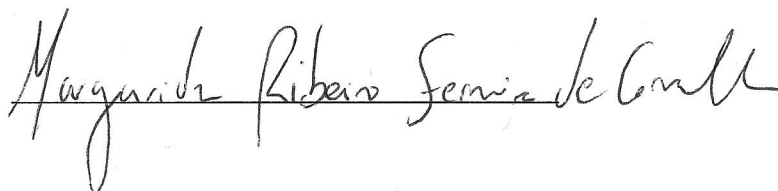
Tese apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutor em Ciências da Comunicação, especialidade de Comunicação e Artes, realizada sob a orientação científica do Professor Doutor António da Nóbrega de Sousa da Câmara e da Prof.<sup>a</sup> Doutora Patrícia Figueira Gouveia.

Apoio financeiro do Programa de Apoio à Formação Avançada de Docentes do Ensino Superior Politécnico (PROTEC).

## DECLARAÇÃO

Declaro que esta tese é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto, nas notas e na bibliografia.

A candidata,

A handwritten signature in dark ink, reading "Margarida Ribeiro Ferreira de Gouveia". The signature is written in a cursive style with a horizontal line drawn through the middle of the text.

Lisboa, 28 de Julho de 2014

## DECLARAÇÃO

Declaro que esta tese se encontra em condições de ser apreciada pelo júri a designar.

O orientador,

António de M. P. de Jesus

---

Lisboa, 28 de Julho de 2014

## DECLARAÇÃO

Declaro que esta tese se encontra em condições de ser apreciada pelo júri a designar.

O co-orientador,

*PATRÍCIA FREITAS CAVALHEIRO*

---

Lisboa, 28 de Julho de 2014

## **Agradecimentos**

Agradeço profundamente a orientação da tese *A Obra “Faça-você-mesmo”*: *Estética da Participação nas Artes Digitais* ao Professor Doutor António Câmara e à Prof.<sup>a</sup> Doutora Patrícia Gouveia. O apoio incondicional que manifestaram ao longo das várias etapas da orientação bem como o rigor científico, a capacidade de visão, a generosidade e estímulo intelectual nortearam este trabalho e foram imprescindíveis para a sua realização.

A presente tese de doutoramento foi possibilitada pelo apoio da Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT) que se refletiu numa bolsa individual de doutoramento, ao abrigo do programa UT-Austin|Portugal, da qual abdiquei para usufruir da bolsa concedida no âmbito do Programa de Apoio à Formação Avançada de Docentes do Ensino Superior Politécnico (PROTEC), desenvolvido pelo Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior (atual Ministério da Educação e Ciência) em articulação com o Conselho Coordenador dos Institutos Superiores Politécnicos. Deste modo, agradeço ao Instituto Politécnico de Lisboa e em particular à Escola Superior de Comunicação Social, onde leciono desde 1998, o apoio à minha candidatura ao PROTEC cuja bolsa permitiu viabilizar a minha dispensa parcial de serviço docente que se revelou fundamental para o trabalho de investigação e escrita desta dissertação.

A minha gratidão aos amigos, colegas e artistas que, em determinados momentos, contribuíram para este projeto de investigação: Annie Abrahams, António Lobo, Catarina Mota, Eunice Gonçalves Duarte, Igor Štromajer, Jorge Pereirinha Pires, Mafalda Eiró-Gomes, Maria José Mata, Miguel Leocádio e Paula Roush. Um profundo agradecimento à Gisela Miravent pela revisão do texto e pelo seu acompanhamento estimulante e generoso na etapa de finalização deste estudo. Agradeço, a todos os meus amigos e colegas, o permanente incentivo e as palavras de apoio e encorajamento que me acompanharam durante a escrita da presente tese.

A minha mais profunda gratidão é necessariamente para a minha família pelo seu apoio, generosidade e paciência no decurso deste longo processo, especialmente o Vitor Alves e o meu pai, António Carvalho.

Por fim agradeço aos meus alunos as interações e diálogos que temos mantido ao longo dos anos e que têm enriquecido e estimulado o meu trabalho académico.

## Resumo

### *A Obra “Faça-você-mesmo”: Estética da Participação nas Artes Digitais*

A presente dissertação de doutoramento propõe-se a analisar criticamente a noção de obra de arte participativa, traduzida pela designação de obra “faça-você-mesmo”, que apela à participação ativa e ao agenciamento do público que se tornam parte integrante do processo criativo engendrado pela obra. A nossa reflexão sobre a obra “faça-você-mesmo” insere-se no contexto da “cultura da participação” e da expansão dos *media* sociais e tem como principal objeto de estudo a obra participativa nas artes digitais.

Esta tese postula uma análise das práticas participativas nas artes digitais à luz de uma genealogia artística e crítica que atravessa o século XX e é marcada pela experimentação com a ativação do público e a abertura da obra, traduzindo-se numa instabilização de limites entre arte, quotidiano e sociedade.

A nossa abordagem metodológica enraíza-se numa tradição de pensamento crítico e interdisciplinar próprio das humanidades sendo que recorremos à articulação entre teoria crítica e análise de casos concretos. Assim, de modo a compreender a experiência do público com a obra participativa, elaborámos um conjunto de conceitos que nos permitem conceber uma estética da participação nas artes digitais. Paralelamente, de forma a conhecermos o universo temático das práticas participativas nas artes digitais, criámos uma proposta de três linhas temáticas no âmbito das quais analisámos múltiplas obras concretas, colocando-as em relação com os seus contextos sociais, culturais e políticos.

As obras “faça-você-mesmo”, descritas nesta dissertação, tendem a situar-se numa posição intermédia entre os dois extremos das práticas artísticas autónomas “auto-reflexivas” e dos projetos artísticos comunitários, que visam facilitar discussões e sugerir soluções para problemas concretos. Algumas das obras participativas discutidas neste estudo possuem características em comum com a atitude “faça-você-mesmo” preconizada por determinadas formas de ativismo político, nomeadamente, a organização não-hierárquica, a autonomia e a participação direta dos voluntários.

Ao convocar a participação do público, a obra “faça-você-mesmo” constitui-se como um projeto dialógico de experimentação criativa que se pode articular com uma dimensão política. Porém, este estudo salienta que a obra de arte participativa deve ser vista à luz de uma tensão entre disrupção e incorporação, liberdade e controlo que caracteriza a dinâmica das redes digitais e do capitalismo contemporâneo.

A presente dissertação propõe de modo fundamentado três linhas de investigação futura. Primeiramente, a exploração do campo das práticas curatoriais e museológicas em ambientes participativos. Seguidamente, a análise do modo como o campo da arte contemporânea e a condição do artista vão evoluir sob a influência do acesso generalizado aos meios de produção e distribuição artística nomeadamente através da *World Wide Web*. Por fim, o estudo dos novos regimes de interação e expressividade das imagens nas redes digitais.

Palavras-chave: obra de arte participativa; obra “faça-você-mesmo”; artes digitais; arte contemporânea; estética da participação; cultura da participação; *media* digitais; *media* sociais.



## **Abstract**

### *The “Do-it-yourself” Work: Aesthetics of Participation in Digital Arts*

This PhD thesis proposes a critical analysis of the notion of participatory artwork, translated in the designation of “do-it-yourself” work, which calls for the active participation and the agency of the public that become an integral part of the creative process engendered by the work. Our reflection on the “do-it-yourself” work falls within the context of the “culture of participation” and the expansion of social media and has as its main object of study the participatory work in digital arts.

This thesis posits an analysis of participatory practices in digital arts in the light of an artistic and critical genealogy that runs through the twentieth century and is marked by experimentation with the activation of the public and the opening of the work, resulting in an unstableness of boundaries between art, everyday life and society.

Our methodological approach is grounded in a tradition of critical and interdisciplinary thinking in the humanities, being that we recurred to the articulation between critical theory and analysis of actual cases. Thus, in order to understand the experience of the audience with the participatory work, we developed a set of concepts that allow us to conceive an aesthetic of the participation in the digital arts. At the same time, in order to know the thematic universe of participatory practices in digital arts, we have created a proposal of three thematic areas within which we examined multiple concrete works, placing them in relation to their social, cultural and political contexts.

The “do-it-yourself” works, described in this thesis, tend to be in an intermediate position between the two extremes of the autonomous artistic “self-reflexive” practices and community art projects aimed at facilitating discussions and suggest solutions to concrete problems. Some of the participatory works discussed in this study have features in common with the “do-it-yourself” attitude advocated by certain forms of political activism, namely non-hierarchical organization, autonomy and direct participation of volunteers.

In calling for public participation, the “do-it-yourself” work constitutes itself as a dialogical project of creative experimentation that can be articulated with a political dimension. However, this study emphasizes that the participatory artwork must be seen in light of a tension between disruption and incorporation, freedom and control, that characterizes the dynamics of digital networks and contemporary capitalism.

This dissertation proposes three grounded lines of future research. First, the exploration of the field of curatorial and museum practices in participatory environments. Next, the analysis of how the field of contemporary art and the condition of the artist will evolve under the influence of widespread access to means of artistic production and distribution, namely through the World Wide Web. Finally, the study of new patterns of interaction and expressiveness of images in digital networks.

**Keywords:** participatory artwork; “do-it-yourself” work; digital arts; contemporary art; aesthetics of participation; culture of participation; digital media; social media.

## Índice

Agradecimentos.....	I
Resumo.....	II
Abstract.....	III
Introdução e enquadramento metodológico.....	1
1.º Capítulo	
As artes digitais: a construção de uma definição.....	13
1.1. As tecnologias digitais como <i>medium</i> artístico.....	14
1.2. Imagem digital, simulação e estética “recombinatória”.....	15
1.3. A <i>performatividade</i> das artes digitais.....	24
1.4. Os “comportamentos” das artes digitais e a condição pós- <i>media</i> .....	27
1.5. Breve história tecnocientífica das artes digitais .....	35
2.º Capítulo	
A obra participativa nas artes digitais.....	50
2.1. A cultura da participação segundo Henry Jenkins.....	51
2.2. Artes digitais, <i>hacktivismo</i> e <i>Web 2.0</i> : disrupção e incorporação.....	61
2.3. A obra participativa nas artes digitais.....	69
3.º Capítulo	
Do choque à obra “faça-você-mesmo”: antecedentes de uma estética da participação nas artes digitais.....	83
3.1. O autor enquanto produtor e a decadência da aura segundo Walter Benjamin.....	84

3.2. A crítica da desvinculação social da arte protagonizada pelos movimentos históricos de vanguarda.....	93
3.3. O efeito de choque vanguardista e a ativação do público.....	96
3.4. Marcel Duchamp: o ato criativo como relação intersubjectiva.....	101
3.5. Da “obra aberta” à obra “faça-você-mesmo”: <i>happenings</i> e arte <i>intermedia</i> nos Estados Unidos da América.....	110
4.º Capítulo	
A estética da participação nas artes digitais .....	125
4.1. Estética de sistemas: o legado de Jack Burnham.....	126
4.2. Estética distribuída: redes e participação do público.....	134
4.3. A estética da relação participativa e o regime híbrido da percepção tátil e ótica.....	142
4.4. Estética da “imagem pobre” e da partilha.....	149
5.º Capítulo	
Temas emergentes nas artes digitais participativas .....	155
5.1. <i>Performance</i> e jogos de identidade em rede.....	156
5.2. Narrativas em ambientes <i>transmediais</i> .....	167
5.3. Territórios afetivos: ativismo e crítica da vigilância na era digital.....	179
Conclusão.....	195
Bibliografia citada.....	202
Bibliografia consultada.....	222
Lista de figuras.....	225

## Introdução e enquadramento metodológico

A tendência para as práticas participativas nas artes digitais tem vindo a afirmar-se, de modo crescente e consistente, desde o início do século XXI, a par da consagração do fenómeno da participação dos utilizadores nas redes digitais de comunicação e informação. A chamada *Web 2.0* — um termo cunhado em 2004 por Dale Dougherty, co-fundador com Tim O'Reilly<sup>1</sup> da O'Reilly Media Inc. — transformou a participação no núcleo central de desenvolvimento da *World Wide Web*. Empresas como a Tumblr, Flickr, Digg, YouTube, Reddit, Twitter, Facebook, entre outras, apresentam-se como plataformas relacionais, dedicadas à partilha e participação assentes nos fluxos das redes sociais. Assim, com o fenómeno da convergência digital e a expansão do conteúdo gerado pelos utilizadores, a diminuição do custo das câmaras fotográficas e de vídeo e a proliferação de telemóveis, computadores portáteis e tecnologias sem fios assistimos à expansão dos *media* participativos ou *media* sociais que potenciam a cultura de fãs, do comentário, da partilha e da remistura<sup>2</sup> (*remix*). Tal como Meikle e Young assinalam no seu livro *Media Convergence: Networked Digital Media in Everyday Life* (2012):

“Plataformas de *media* sociais tais como o Facebook, Myspace e Twitter juntam diferentes formas de comunicação e interação, diluindo as fronteiras entre a comunicação de ‘um-para-um’, de ‘um-para-muitos’ e de ‘muitos-para-muitos’. Elas possibilitam uma convergência sem precedentes de mensagens trocadas diretamente entre indivíduos

---

<sup>1</sup> Em resposta ao pessimismo gerado pelo colapso das *dot-com*, Dale Dougherty e Tim O'Reilly colaboraram com a MediaLive International na organização da conferência *Web 2.0* que decorreu em outubro de 2004, em São Francisco. Durante a conceção da conferência, Dale Dougherty cunhou o termo *Web 2.0*. Em 2005, O'Reilly publicou o artigo “What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software” no qual consagrou a “arquitetura da participação” da *Web 2.0* (O'Reilly, 2005).

<sup>2</sup> Tal como Vito Campanelli faz notar em *Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society*: “A primeira grande fase da história da cultura da remistura (*remix*) ocorreu em meados dos anos setenta, quando as culturas de remistura *dub* e *disco* se encontraram uma à outra através dos imigrantes Jamaicanos a viver no Bronx. Este encontro impulsionou ambos os géneros, e participou no nascimento do *hip-hop*. *Cutting* (alternar entre cópias duplicadas do mesmo disco) e *scratching* (mover manualmente o disco de vinil sob a agulha do gira-discos) tornaram-se parte da cultura. (...) Nos anos noventa, a disseminação de computadores domésticos potentes com capacidades áudio originou o ‘*mash-up*’: uma remistura não solicitada, não oficial e frequentemente dúbia do ponto de vista legal criada através da edição de dois ou mais registos (frequentemente de canções radicalmente diferentes) em conjunto.” (Campanelli, 2010: 186)

específicos e mensagens enviadas arbitrariamente a qualquer pessoa.”  
(Meikle e Young, 2012: 10)

O impacto desta “cultura da participação”<sup>3</sup> (Jenkins, 2006) nas artes digitais tem-se feito sentir através de mudanças profundas na relação entre obra, público e artista. Tal como a curadora e académica Christiane Paul faz notar em *Digital Art* (2008):

“[Na arte digital] a obra de arte é frequentemente transformada numa estrutura aberta, em processo, que depende do constante fluxo de informação que mobiliza o espectador/participante à semelhança da forma como uma *performance* o pode fazer. O público ou audiência transforma-se em participante na obra, recompondo as componentes textuais, visuais e aurais do projeto. Ao invés de ser o único ‘criador’ da obra de arte, o artista frequentemente joga o papel de um mediador ou facilitador da interação e contribuição das audiências para a obra de arte.” (Paul, 2008: 21)

Deste modo, através da participação ativa e do agenciamento, o público torna-se parte integrante do processo criativo engendrado pela obra “faça-você-mesmo” – designação que traduz a expressão inglesa “*do-it-yourself*”, a qual remete para um discurso de autonomia e empoderamento individual através da participação (Dezeuze, 2010a). No âmbito da dissertação *A Obra “Faça-você-mesmo”: Estética da Participação nas Artes Digitais*, a noção de participação do público é considerada no sentido deste tomar parte e contribuir ativamente para a obra artística na linhagem de conceitos propostos por movimentos artísticos como, por exemplo, o Dadaísmo e o Fluxus, entre outros, e de géneros como o *happening*, distinguindo-se do conceito de interatividade considerado, no âmbito deste estudo, como incidindo prioritariamente na categoria tecnológica da comunicação automatizada humano-máquina. Esta recolocação do problema permitir-nos-á contrariar as críticas de determinismo tecnológico, que tão frequentemente têm sido feitas às artes digitais, evidenciando continuidades entre estas e determinadas práticas artísticas contemporâneas.

---

<sup>3</sup> Utilizamos aqui o conceito de “cultura da participação” na aceção de Henry Jenkins enquanto “cultura na qual os fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente na criação e circulação de novos conteúdos.” (Jenkins, 2006: 209)

Efetivamente, o impulso da participação e a recorrência da obra aberta e coletiva perpassam igualmente o campo da arte contemporânea – quer na sua dimensão *mainstream*, quer em práticas alternativas a este modelo como, por exemplo, a “arte socialmente comprometida”<sup>4</sup> – dando ênfase à dimensão processual da obra de arte, ao quotidiano, ao afetivo e coletivo. A participação reflete-se na abertura da obra de arte às condições, lugares e participantes que contribuem ativamente para a sua realização sendo que tal como o curador de *media arts* do Museu de Arte Moderna de São Francisco, Rudolf Frieling, assinala, no seu texto “Toward Participation in Art”, podemos enunciar um conjunto de operações que definem o “ato participativo” nomeadamente: habitar, gerar, mudar, contribuir, dialogar, traduzir, apropriar, catalogar (Frieling, 2008: 35).

Assim, tal como o investigador e académico dinamarquês Falk Heinrich salienta, no seu livro *Performing Beauty in Participatory Art and Culture* (2014), embora nem toda a arte participativa utilize a tecnologia digital enquanto *medium* artístico, “a lógica cibernética da tecnologia digital tem permeado muita da criação e compreensão da arte participativa e, num contexto mais vasto, da nossa compreensão do discurso cultural enquanto tal” (Heinrich, 2014: 3). Paralelamente, segundo Heinrich, as obras participativas podem ser compreendidas como sistemas que possibilitam a interação, adaptabilidade, imersão e variabilidade permitindo a incorporação dinâmica do participante na obra de arte. Deste modo, não só as possibilidades estéticas e artísticas das tecnologias digitais são fundamentais, em muitas das práticas participativas, como também vemos uma influência relevante de procedimentos dos *media* digitais – como a computação de dados e a execução de algoritmos – na constituição dos enquadramentos analíticos subjacentes aos discursos estruturais e operacionais em torno da arte participativa, que é evidente, nomeadamente, na recorrência de termos como: “interativa, reativa, *responsiva*, ubíqua, *pervasiva*, distribuída, dinâmica, participativa, etc.” (Ibid).

A presente dissertação tem como objetivo dar um contributo inovador para a análise crítica e compreensão da obra participativa e da estética da participação nas artes

---

<sup>4</sup> Esta designação é apenas uma entre a variedade de termos que nomeiam as práticas artísticas contemporâneas cuja ênfase recai na participação e na colaboração. Tal como afirma Claire Bishop em *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*: “O campo expandido de práticas pós-estúdio surge atualmente associado a uma variedade de nomes: arte socialmente comprometida, arte sedada na comunidade, comunidades experimentais, arte dialógica, ‘arte litoral’, arte de intervenção, arte participativa, arte colaborativa, arte contextual e (mais recentemente) prática social.” (Bishop, 2012a: 1)

digitais. Pretendemos propor uma abordagem conceptual, interdisciplinar e rica em exemplos práticos, que permita elucidar aprofundadamente as várias facetas deste fenómeno à luz da sociedade em rede contemporânea. Assim, o nosso ponto de partida para este estudo consistiu no objetivo de compreender o impacto dos *media* participativos e da “cultura da participação” nas artes digitais entendidas aqui como um conjunto de práticas artísticas que envolvem a experimentação criativa com os *media* digitais e que são contemporâneas da democratização do computador pessoal. Neste contexto, as nossas questões de investigação foram as seguintes:

- Como é que as artes digitais participativas se definem e quais as suas características?

- De que modo é que a categoria das artes digitais participativas se relaciona com uma genealogia de práticas artísticas marcada pela experimentação com a participação, que atravessa o século XX, acentuando a diluição de fronteiras entre arte, quotidiano e sociedade?

- Como é que podemos conceptualizar uma estética da participação nas redes digitais?

- Quais são os principais temas emergentes nas artes digitais participativas e de que modo é que se relacionam com os contextos sociais, culturais e políticos contemporâneos?

Visando responder a estas questões iremos no decurso da nossa dissertação:

- Propor um enquadramento teórico que permita conceptualizar e compreender a obra participativa nas artes digitais;

- Proceder à análise de múltiplos exemplos relevantes de obras participativas nas artes digitais e na arte contemporânea nomeadamente nas práticas de arte socialmente comprometida;

- Equacionar a experiência estética que estas convocam;

- Propor e analisar determinados temas emergentes pertinentes neste campo criativo e pensar estas práticas artísticas em relação aos contextos sociais, culturais e políticos que lhes são subjacentes.

Pretendemos, como já referimos, desafiar a clivagem habitual entre artes digitais e arte contemporânea mostrando que, precisamente, a ênfase na participação do público,

na colaboração, no sistema aberto e na dimensão processual das obras atravessa os dois campos artísticos, muito embora estes tenham dinâmicas de criação, distribuição, crítica e legitimação distintas. De facto, no controverso artigo “Digital Divide: Contemporary Art and New Media” (2012), publicado no número especial dedicado aos novos *media* da revista internacional *Artforum*, a historiadora de arte Claire Bishop afirma que a *Internet* é o novo campo social dominante e que os *media* digitais são “a um nível profundo, a condição modeladora – ou mesmo, o paradoxo estruturante – que determina as decisões artísticas de trabalhar com certos formatos e *media*” (Bishop, 2012b: 436). Todavia, a autora afirma que a cultura digital age de modo subterrâneo e indireto, tal como acontecia com a televisão e o seu impacto na arte dos anos sessenta, permitindo a separação entre *media* digitais e analógicos sendo os últimos os privilegiados no que concerne ao mercado de arte contemporânea. Ora, na nossa perspetiva, é preciso levar mais longe a reflexão crítica sobre a importância dos *media* digitais e a influência da cultura da participação da *World Wide Web* nas práticas artísticas contemporâneas abdicando de certas noções débeis e anacrónicas do “digital” como, por exemplo, a formulação enunciada pela própria Claire Bishop no artigo citado quando afirma que:

“O digital, por contraste [com a fotografia, o cinema e o vídeo], é o código o qual é inerentemente estranho à percepção humana. Basicamente trata-se de um modelo linguístico. Se converter qualquer ficheiro .jpg em .txt irá encontrar os seus ingredientes: uma fórmula ilegível de números e letras, isenta de significado para qualquer utilizador mediano. Haverá um sentimento de medo subjacente à negação dos novos *media* protagonizada pela arte visual?” (Bishop, 2012b: 441)

Efetivamente, o diálogo e a influência entre os *media* digitais e analógicos bem como entre as artes digitais e a arte contemporânea, potenciam o enriquecimento dos vários campos em jogo e a sua inevitabilidade impõe-se sob o risco de nos quedarmos perante fronteiras artificiais e redutoras que limitam o intercâmbio entre disciplinas, práticas, criadores e investigadores. Na nossa perspetiva, é fundamental contribuir para o desenvolvimento de um conjunto de conceitos que deem conta das práticas de criação, receção estética, divulgação e crítica das artes digitais a fim de as inscrever inequivocamente na história da arte e na cultura visual contemporânea, reconhecendo assim o seu regime de experiência próprio. Nesta dissertação, assumimos uma conceção



cronológica, abrangente e eclética do termo “arte contemporânea” que descreve as obras de arte posteriores a 1945<sup>5</sup> (Heinich, 1998: 10).

No nosso entendimento, as artes digitais constituem um objeto de estudo inter e transdisciplinar exemplar, dado que a sua compreensão implica o contributo de várias áreas, nomeadamente, as ciências da comunicação, o *design*, os *game studies*, a filosofia, teoria e história da arte, estudos da *performance*, entre outras. Porém, este carácter híbrido, a par da própria pulverização em práticas e géneros artísticos diversos que vão desde a *net art* aos jogos, passando pela *performance* digital, pelas instalações, arte pública e *locative media*, entre outros, têm dificultado a constituição de um aparato crítico consistente que seja plenamente reconhecido e legitimado.

É este o ponto de partida da nossa dissertação, que pretende ser um contributo original para defender as artes digitais como categoria operativa para a delimitação e compreensão de determinadas práticas artísticas, contemporâneas da cultura da ubiquidade digital e de uma sociedade na qual a criação, interação, consumo e partilha de *media* operam a mediação da presença dos utilizadores no regime da computação em rede e da conectividade.

Concordamos com a perspetiva do académico e fundador dos *software studies* Lev Manovich, no seu texto “Art After the Web 2.0”, segundo a qual não devemos adotar uma visão acrítica sobre os conteúdos gerados pelo utilizadores e a sua apropriação e mercantilização pelas empresas de *media* sociais (Manovich, 2008: 70). Efetivamente, a participação não pode ser considerada como um valor intrínseco, sendo essencial tomar em consideração, na sua análise, fatores como os interesses comerciais que a indústria do equipamento eletrónico, do *software* e que as empresas de *media* sociais têm neste fenómeno bem como as problemáticas da vigilância e do controlo social inevitavelmente embutidas nas tecnologias digitais.

---

<sup>5</sup> Tal como Nathalie Heinich faz notar, no seu livro *Le Triple Jeu de L'Art Contemporain*, o termo “arte contemporânea” assume significados distintos: “Aos olhos da lei, a definição é estritamente cronológica, estando, portanto, em evolução perpétua: diz respeito às obras de artistas vivos ou, no caso de artistas já falecidos, datando de menos de vinte anos; aos olhos dos historiadores de arte e dos leiloeiros, prima igualmente a cronologia, dizendo respeito à arte posterior a 1945; quanto aos curadores, a sua conceção é simultaneamente cronológica e estética, considerando o termo como ‘uma noção global que limitaria a arte moderna até 1960 e situaria a arte contemporânea de 1960 até aos dias de hoje’.” (Heinich, 1998: 10). Sobre a conceção cronológica de arte contemporânea ver também o texto da historiadora de arte americana Kristine Stiles “General Introduction” da antologia *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artists' Writings* (Stiles, 1996).

Ora, no nosso entender, as artes digitais jogam precisamente um papel fundamental na experimentação com a participação bem como na reflexão crítica sobre este fenómeno e sobre a nossa relação com os aparelhos e as imagens técnicas que medeiam de forma progressivamente ubíqua, íntima e invisível, a relação entre nós e a nossa relação com o mundo. Corroboramos as palavras do historiador de arte e autor do livro canónico *Art and Electronic Media* (2009a), Edward A. Shanken quando afirma que as práticas de “arte-e-tecnologia”:

“ (...) [desafiam] os sistemas de conhecimento (e os modos de conhecer tecnologicamente mediados) que estruturam os métodos científicos e os valores estéticos convencionais. Adicionalmente, [a arte-e-tecnologia] examina as implicações sociais e estéticas dos *media* tecnológicos que definem, armazenam e distribuem informação.” (Shanken, 2002: 434)

A dissertação *A Obra “Faça-você-mesmo”: Estética da Participação nas Artes Digitais* propõe-se analisar criticamente esta problemática uma vez que se considera que este estudo está ainda, em larga medida, por fazer e é crucial para a compreensão crítica do papel e contributo das artes digitais para a arte e cultura contemporâneas. A nossa abordagem metodológica enraíza-se numa tradição de pensamento crítico e especulativo próprio das humanidades sendo que defendemos, nesta dissertação, uma sólida articulação entre teoria crítica e exemplos de obras artísticas de modo a estabelecer um diálogo fértil entre conceptualização e análise de casos concretos. Com efeito, tal como Jussi Parikka faz notar:

“Além da percepção de que a teoria deve ser vista como prática situada, podemos também considerar a prática como teoria. As práticas são em si mesmas escavações teóricas no mundo das ‘coisas’, objetos de pesquisa (cultural) conduzida de uma maneira que torna as duas inseparáveis. As práticas examinam, investigam, seguem, interrompem, intervêm e questionam. As práticas apontam na direção da primazia da experimentação como uma formação inseparável da teoria.” (Parikka, 2011: 34)

Assim, no primeiro capítulo, elaboramos uma definição das artes digitais enquanto práticas que tomam as tecnologias digitais como *medium* artístico, utilizando as possibilidades do computador ou das redes para criar obras que se encontram inextricavelmente associadas à experimentação com estas tecnologias. Neste capítulo

introduzimos a distinção entre interatividade e participação, que será aprofundada no decurso da tese, e descrevemos o estado da arte na área das artes digitais traçando, igualmente, uma breve história tecnocientífica deste campo. Paralelamente salientamos a importância do contributo da teoria da *performance* no estudo das artes digitais dada a sua natureza processual e dinâmica. Finalmente propomos uma análise das artes digitais que articule uma leitura atenta à especificidade do *medium* digital com uma visão mais ampla e transversal típica da condição pós-*media* que caracteriza as artes digitais bem como a arte contemporânea.

No segundo capítulo, procedemos a uma análise da “cultura da participação”, potenciada pelos *media* digitais, e o modo como esta se reflete nas artes à luz do pensamento do académico americano Henry Jenkins – que destaca os efeitos de empoderamento decorrentes do envolvimento dos utilizadores com os *media* e que oferece um importante contributo para problematizar as fronteiras estabelecidas no discurso crítico entre cultura *mainstream* e cultura de nicho, arte popular e arte de elite, entre outras. Paralelamente, considera-se que a abordagem oriunda dos estudos culturais e centrada nos hábitos culturais dos utilizadores, defendida por Henry Jenkins (Jenkins, 2006; Jenkins e Bertozzi, 2008; Jenkins, 2013), deve ser complementada com uma perspetiva que tome em linha de conta a dimensão material dos *media*, na senda do pensamento de Marshall McLuhan (McLuhan, 2008).

Neste capítulo preconizamos igualmente uma análise multidimensional da participação do público nas artes e na cultura digital, que aproxime de forma complementar as perspetivas do empoderamento e da incorporação. Finalmente, elaboramos e exemplificamos o nosso conceito de obra participativa nas artes digitais, procedendo a uma revisão de leituras no seio deste tema. Assim, no âmbito da presente dissertação, a noção de obra participativa implica a consideração de distinções entre os artistas proponentes da obra e os participantes que contribuem ativamente para o seu processo criativo e devir. Deste modo, o público toma parte numa obra que lhe é proposta e que foi pensada para possibilitar e acolher esse ato criativo convocando assim uma estética “faça-você-mesmo”.

No âmbito da presente dissertação argumentamos que as práticas participativas nas artes digitais contribuem para potenciar uma experiência e reflexão crítica sobre a complexidade da nossa participação na arte, no espaço público e nas redes digitais, inscrevendo-se numa genealogia histórica na qual a ativação do público propõe-se

transformar a relação tradicional entre objeto artístico, artista e audiência. Assim, no terceiro capítulo definimos uma genealogia histórica e crítica da estética da participação nas artes digitais a partir de uma seleção de contributos teóricos e artísticos oriundos da Europa Ocidental e dos Estados Unidos da América. Por estética da participação entendemos, por um lado, uma reflexão crítica sobre a experiência do público na sua relação com obras de arte participativas – a qual passa por um diálogo entre apreensão sensível (que remete para o termo grego *aisthesis* do qual provém o conceito de estética) e ato de criação (que convoca o termo grego *poiesis*, que significa poesia no sentido etimológico, ou seja a produção ou criação) – e, por outro lado, o modo como estas obras constroem uma linguagem aberta aos gestos criativos da audiência.

A linha genealógica artística que aprofundamos é a que se inicia nos movimentos históricos de vanguarda, nomeadamente em torno do Dadaísmo e da obra de Marcel Duchamp, e que desemboca no período de ampla experimentação artística nos anos cinquenta e sessenta no seio do qual destacaremos as práticas participativas, experimentais e *intermedia* que se desenvolvem nos Estados Unidos da América. Paralelamente, a nossa genealogia crítica parte de uma análise minuciosa dos ensaios “O Autor enquanto Produtor” (1992a) e “A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica” (1992b), de Walter Benjamin, cujo pensamento é uma referência teórica central no âmbito da presente dissertação. Seguidamente equacionamos a tese defendida por Peter Bürger, na sua obra *Teoria de Vanguarda* (1993), segundo a qual os movimentos históricos de vanguarda, do início do século XX, surgem como uma reação crítica à desvinculação social da arte que decorre da autonomia da instituição arte na sociedade burguesa e que é preconizada pelas teorias da “Arte pela Arte” e do Esteticismo durante o século XIX.

O efeito de choque gerado pelas vanguardas históricas será equacionado a par da noção de ato criativo como relação intersubjetiva entre o artista e o público tal como surge descrita na conferência “The Creative Act” (1989a) proferida por Marcel Duchamp na Federação Americana das Artes, em Houston, em 1957. A ideia da obra inacabada que se abre à comunicação com o público, defendida por Duchamp, é relacionada com a conceção de “obra aberta” definida pelo escritor e académico Umberto Eco no seu livro *Obra Aberta* (1989), como uma obra que é completada pelos seus intérpretes e destinatários e que se encontra “em movimento” através de diferentes *media*. Finalmente, e partindo de uma detalhada leitura crítica em torno da obra de John

Cage, Allan Kaprow e dos artistas do movimento Fluxus, iremos delinear uma transformação da “obra aberta”, como um jogo entre ordem e desordem, controle e indeterminação, como o encontramos, por exemplo, no movimento dos *mobiles* de Calder, que não cessam de se reconfigurar num “campo de possibilidades”, à obra “faça-você-mesmo” (Dezeuze, 2010a; 2010b), proposta nomeadamente pelas instruções do grupo Fluxus que envolvem o corpo do espectador, uma percepção criativa e, frequentemente, uma ação num contexto social, muitas vezes no ambiente quotidiano. Este alargamento do campo da experiência da arte tornar-se-á decisivo para os desenvolvimentos subsequentes nas práticas e estética das artes digitais.

No quarto capítulo elaboramos uma análise crítica da estética da participação nas artes digitais, articulando-a com uma exploração detalhada de obras artísticas. Começamos por apresentar as noções de “estética dos sistemas” (Burnham, 1968) e “tempo real” (Burnham, 1969) desenvolvidas pelo crítico e curador americano Jack Burnham no final dos anos sessenta, numa sociedade profundamente marcada pela expansão das tecnologias de informação. Seguidamente refletimos sobre o caráter distribuído da experiência estética das artes digitais nas redes, considerando-as quer de um ponto de vista imaterial, na senda de Lippard (1999) e Burnham, quer na sua dimensão material, caracterizada pela hibridez e mutabilidade, segundo Graham e Cook (2010).

A experiência estética da participação do público nas artes digitais será pensada a partir do “modelo do Carnaval”, elaborado por Claudia Giannetti (2001), sendo pautada por uma dimensão relacional, uma comunicação aberta, descentralizada e em rede, pelo caráter *intermedia*, o regime percetivo multissensorial e a possibilidade de uma experiência *performativa* marcada por um princípio de jogo. Finalmente partiremos da noção de “imagem pobre” de Hito Steyerl (2009) para elaborarmos uma reflexão sobre o sistema de circulação das imagens nas redes globais de informação e do capitalismo. A imagem pobre, cujo valor assenta maioritariamente na participação e partilha que gera, inscreve-se no regime paradoxal de liberdade e controle que é característico das redes digitais contemporâneas.

No quinto e último capítulo elaboramos uma proposta crítica de três campos temáticos emergentes no âmbito das artes digitais participativas, a saber: a área da *performance* e dos jogos de identidade em rede, a das narrativas em ambientes *transmediais* e, finalmente, a do ativismo e da crítica da vigilância na era digital. Este

capítulo apresenta analiticamente um leque bastante detalhado de obras das artes digitais participativas articulando-as com os contextos sociais, culturais e políticos que lhes são subjacentes. Os temas propostos e as obras analisadas mantêm relações de diálogo entre si e o objetivo deste capítulo é o de criar uma rede conceptual que nos permita mapear criticamente os nossos objetos de estudo de uma forma dinâmica e aberta.

Este capítulo visa também problematizar a clivagem habitual entre artes digitais e arte contemporânea, sendo que damos especial ênfase à articulação entre as práticas participativas das artes digitais e da arte socialmente comprometida. Deste modo procuramos dar um contributo original e inovador para o desenvolvimento de um conjunto de conceitos que possibilitem a compreensão da obra “faça-você-mesmo” e da estética da participação nas artes digitais, defendendo a inscrição destas no discurso crítico contemporâneo das teorias da arte e da cultura visual.

Por fim, na conclusão, apresentamos o percurso de investigação que esteve subjacente à escrita da tese *A Obra “Faça-você-mesmo”: Estética da Participação nas Artes Digitais*, elaboramos as conclusões do nosso estudo e damos conta das linhas de investigação futura que se destacam a partir dele. A nossa dissertação foi escrita de acordo com o estilo de Chicago, adoptando o sistema autor-data mas incluindo igualmente notas de rodapé. A bibliografia é apresentada dividida em duas categorias principais: a bibliografia citada no corpo de escrita da tese e a bibliografia que, não sendo directamente citada, foi consultada a fim de elaborar a presente dissertação. No caso de ocorrência de citação a partir de fontes secundárias – recurso que utilizámos de forma extremamente escassa – a respectiva referência bibliográfica é feita em nota de rodapé sendo que a nossa bibliografia inclui estritamente a referência a fontes primárias. A presente dissertação foi escrita segundo o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990 sendo que todas as traduções por nós realizadas – e que dizem respeito a todas as citações feitas a partir de obras escritas em outras línguas que não a portuguesa – seguem o referido acordo. As citações que se encontravam no original em português sem estarem conformes ao acordo foram mantidas na grafia anterior ao acordo.

As imagens apresentadas na presente dissertação foram retiradas da *World Wide Web* com excepção daquelas que foram disponibilizadas pelos próprios artistas ou realizadas pela autora da tese. A nossa utilização das imagens contextualiza-se no

âmbito do presente trabalho acadêmico e a sua finalidade é estritamente a de ilustrar determinados projetos e obras analisadas no decurso do nosso texto.

## 1.º Capítulo

### As artes digitais: a construção de uma definição

A nomenclatura aplicada ao campo da “arte-e-tecnologia” tem-se caracterizado por uma extrema fluidez e diversidade incluindo designações como “arte *new media*”, “arte eletrónica”, “arte por computador”, “arte digital”, “*intermedia*”, “arte *multimedia*”, “*media* tácticos”, “*media* emergentes”, “*media* variáveis”, “arte interativa” e, mais recentemente, a designação “arte previamente conhecida como *new media*” (“*art formerly known as new media*”)<sup>6</sup>. Paralelamente, e face à diversidade de práticas artísticas neste campo, proliferam também as designações de géneros específicos que vão desde o vídeo, até à robótica, passando pela *net art*, *locative media*, pela bio-arte, instalações imersivas, *software art*, jogos, entre outros.

No âmbito da presente dissertação optámos pelo termo “artes digitais” que nos parece ser o mais inclusivo e, como tal, capaz de dar conta da diversidade de práticas e obras artísticas que incidem na experimentação criativa com os meios digitais. Por artes digitais entendemos, assim, as práticas que tomam as tecnologias digitais como *medium* artístico, utilizando as possibilidades do computador ou das redes para criar obras que se encontram inextricavelmente associadas à experimentação com estas tecnologias. O nosso conceito de “artes digitais” não pretende descrever um conjunto estético unificado mas, ao invés, dar conta do carácter híbrido das práticas e da estética das artes digitais que emergem do contacto e miscigenação de territórios tradicionalmente distintos tais como a arte e a ciência, o artesanato e a tecnologia, o museu e o espaço quotidiano e a arte de elite e a arte popular.

---

<sup>6</sup> O décimo aniversário do Banff New Media Institute, em 2005, foi assinalado com a exposição *The Art Formerly Known as New Media*, organizada pelas curadoras Sarah Cook e Steve Dietz, cujo catálogo foi recentemente publicado como parte integrante do livro *Euphoria & Dystopia: The Banff New Media Institute Dialogues* (Cook e Diamond, 2011). As autoras do livro *Rethinking Curating: Art after New Media*, Sarah Cook e Beryl Graham (Graham e Cook, 2010), utilizam a designação “arte previamente conhecida como *new media*” para assinalar uma conceção das artes digitais baseada na análise dos seus “comportamentos” ao invés de centrada na especificidade do meio digital indo, assim, ao encontro da condição pós-*media* advogada por vários autores entre os quais Andreas Broeckmann (Broeckmann, 2008a; Broeckmann, 2008b) e Domenico Quaranta (Quaranta, 2011).



### 1.1. As tecnologias digitais como *medium* artístico

No seu livro *Digital Art*, Christiane Paul distingue entre a utilização dos *media* digitais como ferramenta, *medium* artístico ou tema chamando, no entanto, a atenção para o carácter flexível destas categorias. Paul destaca igualmente algumas das características fundamentais das tecnologias digitais como *medium* artístico que dão forma a uma estética própria; a saber: a interatividade, a participação, o carácter dinâmico, a customização e as redes nómadas.

Na perspectiva de Paul, a interatividade, considerada no seu sentido mais lato, enquanto descrevendo o jogo complexo de produção mental de sentido da obra que se estabelece através da relação entre esta e o seu recetor, é uma categoria tão vasta que se torna pouco operativa. No entanto, a autora destaca o facto de, no caso da arte digital, a interatividade possibilitar várias formas de navegação, seleção e intervenção na obra que excedem esta dimensão puramente mental. Como efeito, e no quadro de uma visão restrita da interatividade que a descreva como o diálogo automatizado entre o utilizador e o sistema digital, encontram-se múltiplos níveis de interação que vão desde apontar e seleccionar determinados elementos, passando por um tipo de interatividade através da qual um ato do utilizador gera uma resposta específica do sistema chegando às narrativas de informação abertas, de estrutura flutuante e caracterizadas por comportamentos emergentes. Paralelamente, tal como Paul faz notar, a obra de arte digital é frequentemente participativa e moldada pelo espírito “faça-você-mesmo” (*do-it-yourself*). Nas palavras de Paul:

“A arte digital não é sempre colaborativa, no sentido original da palavra, mas é frequentemente participativa, baseando-se na contribuição de vários utilizadores. Em algumas obras de arte, os espectadores interagem dentro dos parâmetros que foram definidos pelo artista; noutras, eles próprios definem os parâmetros, ou tornam-se participantes remotos em *performances* baseadas no tempo e ao vivo. Em certos casos, a manifestação visual de uma obra é, em última análise, criada pelo espectador: sem contribuição, a obra de arte consiste literalmente num ecrã vazio.” (Paul, 2008: 68)

Os *media* digitais são igualmente dinâmicos, no sentido em que podem responder a um fluxo variável de dados e à transmissão em tempo real de informação, sendo que esta dimensão processual e aberta possibilita uma plasticidade em contínua mutação que é própria das artes digitais. Paralelamente, a customização típica dos *media* digitais acentua a sua variabilidade e a crescente ubiquidade das redes digitais molda uma dimensão nómada da experiência do sujeito em rede que se reflete numa estética marcada por uma tensão entre mobilidade e captura (Paul, 2008: 68).

Também Lev Manovich na sua obra de referência *The Language of New Media*, publicada em 2001, assinalava que “a representação numérica transforma os *media* em dados de computador, tornando-os assim programáveis” (Manovich, 2001: 52). Paralelamente, segundo o autor, os objetos de *media* digitais são modulares dado que são compostos por elementos discretos que mantêm as suas identidades independentes como numa entrada de blogue em que o texto é um item, ao qual se podem juntar fotografias, que são outro item separado e, por exemplo, embutir um vídeo do Vimeo ou um *link* para uma música no SoundCloud que têm existência autónoma nesses *websites*.

Da representação numérica e da modularidade resultam outras três dimensões dos *media* digitais que são a automatização, própria de muitas aplicações digitais, a variabilidade, nomeadamente através da customização a partir de perfis de consumo, e a transcodificação, que descreve a influência mútua entre cultura e lógica computacional à medida que as quatro dimensões anteriores assinaladas se aplicam à expressão cultural e que esta penetra e influencia os *media* digitais refletindo-se nomeadamente nas expressões culturais que privilegiam a lógica das bases de dados – uma linguagem baseada na busca e navegação por parte do utilizador – como complemento à lógica causal da narrativa.

## **1.2. Imagem digital, simulação e estética “recombinatória”**

No seu livro *Artes e Jogos Digitais: Estética e Design da Experiência Lúdica* (2010), Patrícia Gouveia considera que as artes digitais, nas quais inclui os jogos, apelam a uma experiência estética “permutacional” ou “recombinatória” uma vez que se enquadram no âmbito do paradigma da simulação como representação de processos. Efetivamente, tal como a autora faz notar, as imagens digitais são compostas por

elementos modulares e discretos, os *pixels*, e baseiam-se na linguagem específica dos programas informáticos, composta por símbolos, algoritmos e regras de cálculo. Assim, ao invés do plano no qual se baseava, por exemplo, a pintura e a fotografia, e da linha, característica da imagem televisiva, a imagem digital baseia-se no ponto. Ela é fabricada através de dois processos distintos: no caso de uma imagem resultante da captação ou digitalização de objetos reais, a imagem originária é decomposta em *pixels*, registando-se e convertendo-se as características físicas dos objetos em valores numéricos; no caso de uma imagem resultante da reprodução matemática de dados sintéticos, procede-se à modelização de um dado objeto, isto é, à sua descrição em termos matemáticos, e produz-se uma simulação no computador que se torna visível no ecrã.

Tal como Gouveia afirma, a síntese corresponde ao processo de sistematização dos vários componentes num objeto simulado e as imagens numéricas podem resultar de três situações distintas, a reprodução numérica a partir de captação real, a reprodução matemática de dados sintéticos e a combinação de ambas as situações em imagens compósitas. O facto da imagem numérica resultar da manipulação do código digital dá-lhe autonomia em relação à representação do “mundo real” e a sua natureza interativa confere-lhe uma dimensão *performativa*, metaestável: trata-se de uma imagem em formação. Assim, para a autora, existe uma relação de interdependência entre simulação e interatividade: o sujeito simula a fim de interagir com os mundos simulados. Nas suas palavras:

“A simulação é o real aumentado pela imagem numérica, e não a realidade virtual, que é sempre um paradoxo. O simulador é um transformador de realidades, ensaia as múltiplas possibilidades plásticas. Os objectos semióticos são colocados em circulação e não são mais reduzíveis a uma relação significante/significado, cuja posse do código e da totalidade da mensagem garantia a decodificação apropriada e a compreensão da mesma. Os objectos da simulação só fazem sentido quando co-engendrados pelo emissor, pelo receptor e pela própria mensagem.” (Gouveia, 2010a: 129-130)

Efetivamente, e tal como Edmond Couchot faz notar no seu livro *La Technologie dans L'Art: De la Photographie à la Réalité Virtuelle* (1998), obra também citada por Gouveia, no diálogo entre o sujeito e a máquina, o sentido elabora-se através desta contínua metamorfose das formas digitais mediada por várias camadas de

interfaces<sup>7</sup> as quais são sistemas de resposta, em tempo real, a todos os estímulos detetados no espaço cibernético da obra, o que implica uma extrema velocidade de processamento e a replicação dos sentidos físicos. O próprio termo “mensagem”, na aceção daquilo que é transmitido do emissor ao recetor (do latim *mittere*: “enviar”), já não é completamente apropriado, segundo Couchot, porque o sentido já não se envia estritamente de um ponto ao outro do espaço comunicacional como era próprio do modelo dos meios de comunicação de massa. Com efeito, no modo dialógico, a mensagem é capaz de se transformar, dentro dos limites estabelecidos pelo próprio programa, sendo que acaba por devir-autor (na aceção etimológica do termo: capaz de se aumentar), através da interação com o recetor. Citando Couchot:

“Já não há mais comunicação, no sentido estrito, entre um enunciador e o seu destinatário mas *comutação*, mais ou menos instantânea, entre um recetor transformado em emissor, um emissor transformado (eventualmente) em recetor e um ‘propósito’ flutuante que por sua vez emite e recebe, se aumenta ou se reduz. O sentido não se engendra já por enunciação, transmissão e receção, alternadamente, mas por uma hibridização entre o autor, o propósito veiculado pela máquina (ou pela rede) e o destinatário. Este modo de produção do sentido é, evidentemente, tão mais característico quanto ele faz intervir, no diálogo humano/máquina, processos interativos e modais complexos.” (Couchot, 1998: 156)<sup>8</sup>

Assim, segundo Couchot, as imagens digitais introduzem uma nova ordem visual uma vez que o seu sentido deixa de depender da sua capacidade de transmitirem, à distância, uma mensagem definida para emergir da interação com quem as olha e manipula. Este regime de deriva e metamorfose das formas visuais digitais implica, para Couchot, a substituição da “representação” pela “simulação” do real. Já Christiane Paul,

---

<sup>7</sup> De acordo com Christiane Paul, a navegação de qualquer espaço virtual depende de várias camadas de interfaces: “Uma destas camadas é constituída pelo dispositivo de *input*, seja uma bicicleta, um rato ou um *joystick*; um determinado tipo de ecrã constitui outro nível de interface; e a estrutura visual que representa a informação – o mundo de letras em *The Legible City*, de Jeffrey Shaw, ou os cubículos em *Global Interior Project* – adicionam ainda uma outra camada. As interfaces abrem uma obra à interação e constituem em si mesmas um nível de conteúdo que requer investigação.” (Paul, 2008: 91)

<sup>8</sup> Tal como Couchot afirma: “Podemos objetar que a comunicação linguística ‘natural’ funciona também da mesma maneira, uma vez que, no decurso de todo o diálogo suficientemente aberto, o interlocutor participa igualmente na elaboração do sentido. Certamente, mas a comutação introduz no decurso da troca [comunicacional] operações decisivas, que não são realizadas pelo interlocutor mas que ele despoleta, e que foram concebidas para se incorporar estreitamente na produção de sentido.” (Couchot, 1998: 156)

no seu livro *Digital Art*, defende que, muito embora se possa argumentar que qualquer objeto criado e apresentado no computador seja, em última instância, um produto de simulação existe, todavia, um jogo complexo de interdependência entre simulação e representação nas artes digitais pelo que se torna problemático construir estes dois termos como uma dicotomia. Assim, para Paul:

“A simulação pode ser definida como a representação imitativa de um sistema ou processo por outro. Num simulador de voo, por exemplo, a realidade de pilotar um avião é substituída pela simulação digital deste processo. Porém, a simulação é orientada no sentido de ser tão ‘representacional’ e próxima da realidade quanto possível. Esta qualidade representacional tornou-se um dos maiores objetivos da ciência, assim como da indústria dos jogos e do entretenimento, que se esforçam por imitar o aspeto dos objetos físicos existentes e dos seres vivos.” (Paul, 2008: 86)

Se, em muitos ambientes de simulação prevalece, efetivamente, a representação imitativa de processos vivenciados no “mundo real”, noutros, porém, é explorada uma dimensão mais abstrata e poética da interação entre o participante e o espaço simulado. Uma das obras pioneiras da experimentação híbrida com a abstração e a representação em ambientes simulados é a instalação de realidade virtual *Osmose* (1995), da artista canadiana Char Davies<sup>9</sup>. A imersão nesta instalação é mediada por um capacete de realidade virtual (*head-mounted display*) e um colete capaz de detetar, em tempo real, o movimento e a respiração do *imersante* (termo de Davies para o sujeito imerso no mundo virtual)<sup>10</sup>.

*Osmose* constitui uma original experimentação com a experiência, relacionando quatro espaços: por um lado, o espaço físico da instalação no qual o *imersante* explora com o corpo o ambiente imersivo e, simultaneamente, o espaço simulado onde ele navega nas imagens e sons 3D. Por outro lado, o espaço de visualização dos mundos virtuais, explorados pelo *imersante*, através de uma projeção audiovisual estereoscópica, em tempo real, realizada numa sala contígua na qual o público pode ainda ver, no espaço de uma tela translúcida, a silhueta do *imersante*. *Osmose* inspira-se nas

---

<sup>9</sup> Para mais informações sobre a obra de Char Davies consultar o website: <http://www.immersence.com/> (acedido a 20 de junho de 2014).

<sup>10</sup> Martin Dozois analisa a obra de Char Davies no seu artigo “Cartografando o Corpo com Mediações” que inclui extratos de uma entrevista feita à artista canadiana. Para mais detalhes ver Dozois, 1999.

experiências de *scuba diving* de Char Davies e pretende criar uma experiência de imersão à semelhança da envolvimento e do movimento do corpo na água.

Em movimentos suaves, o *imersante* navega no mundo virtual através da sua respiração (inspirando, sobe; expirando, desce) e dos movimentos do seu corpo, atravessando belas paisagens, pairando sobre uma árvore, vagueando entre folhas, água, astros, estranhas geometrias, mundos de palavras e, inclusivamente, as instruções do próprio programa que origina os ambientes de *Osmose*. A sua capacidade de aceder aos diferentes níveis do programa depende da sua perícia em explorar o espaço físico da instalação e das orientações que recebe de um guia técnico. O tempo da viagem virtual do *imersante* corresponde a quinze minutos; durante esse período, ele atravessa, com o seu corpo, o espaço físico da obra e o espaço virtual do mergulho (Carvalho, 2007).

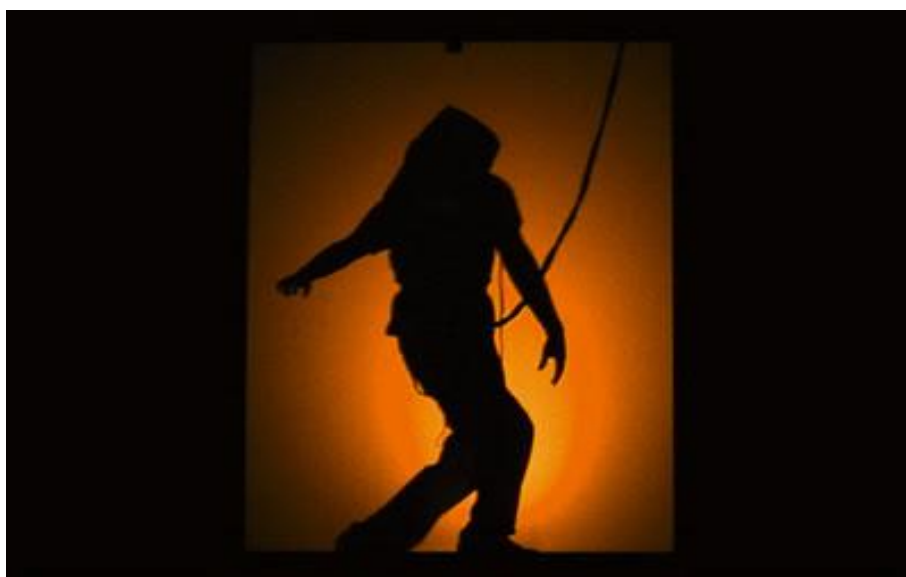


Figura 1 – Char Davies, *Osmose*, 1995.

Na verdade as imagens digitais caracterizam-se pela infinita plasticidade do código e entram num regime de manipulação e metamorfose. Assim, tal como afirma Florence de Mèredieu, em *Arts et Nouvelles Technologies: Art Vidéo, Art Numérique* (2005), a tecnologia digital possibilita a transformação de qualquer realidade material numa outra realidade, sendo que “é assim que se opera a transmutação do real em imagem e das imagens entre si” (Mèredieu, 2005: 121). É deste modo que a imagem digital se liberta cada vez mais do real, manipulando-o e desmaterializando-o, potenciando uma suspensão da crença nas imagens. Assim, por um lado, o estatuto

híbrido das imagens analógico-digitais vem instabilizar profundamente os processos de criação e de receção das imagens, minando a rigidez das figuras simbólicas do arquivo, ao mesmo tempo que, por outro lado, as imagens de síntese questionam a estética do registo físico da luz favorecendo, ao invés, uma estética da imagem mental (Carvalho, 2009b).

Efetivamente, e no contexto do estatuto híbrido da imagem digital, consideramos relevante invocar a obra baseada em computação gráfica tridimensional em tempo real do artista irlandês John Gerrard<sup>11</sup>. Nomeadamente, as suas obras *Dust Storm (Dalhart, Texas)* (2007) e *Dust Storm (Manter, Kansas)* (2007) são recriações virtuais de tempestades de areia desenvolvidas a partir de fotografias encontradas e combinadas com imagens capturadas no próprio local.

Já no caso de *Watchful Portrait (Caroline)* (2004) encontramos-nos face a dois retratos virtuais colocados, lado a lado, numa prateleira e cujas molduras podem ser deslocadas pelo espectador, permitindo-lhe ver a personagem *Caroline* de diferentes pontos de vista como se de uma escultura se tratasse. Ora, o que há de singular nestes retratos é que *Caroline* foi programada para seguir em tempo real, respetivamente, a posição do sol e da lua no céu.



Figura 2 – John Gerrard, *Watchful Portrait (Caroline)*, 2004.

---

<sup>11</sup> Para mais informações sobre o artista consultar o website: <http://www.johngerrard.net/> (acedido a 19 de junho de 2014).

O retrato da esquerda abre os olhos de madrugada e o seu rosto e olhar seguem o movimento do sol, ao passo que o retrato da direita acompanha o movimento da lua. Quando não pode observar o respetivo astro, Caroline fecha os olhos e *adormece*. Deste modo, estes retratos, graças à programação, ganham dinamismo, isto é, questionam o estatuto fotográfico enquanto registo de um momento, transformando efetivamente a fotografia num devir, ao mesmo tempo que inscrevem na própria obra uma permanente permuta entre o exterior e o interior, o real e a fotografia, o atual e o virtual.

Uma outra instalação, também da autoria de John Gerrard, intitulada *The Ladder* (2005), explora uma outra vertente da hibridização em jogo nas artes digitais, a saber: a da mistura do espaço real e do espaço virtual (frequentemente designada de *mixed reality*, abrangendo quer a realidade aumentada, quer a virtualidade aumentada). Efetivamente, nesta instalação podemos experienciar dois espaços, um real e outro virtual, que se espelham entre si. No espaço físico vemos uma sala com uma janela à qual se pode aceder através de uma escada, e no espaço virtual podemos ver o mesmo cenário habitado, todavia, por uma pequena personagem que espreita pela janela e fala sobre aquilo que vê. Esse monólogo da personagem é-nos dado pelo som da instalação sendo que a exploração do espaço desta, por parte dos visitantes, é filmada e as imagens deles surgem integradas, em tempo real, no espaço virtual, criando um espaço híbrido de imaginação<sup>12</sup>.

Paralelamente, a par das misturas de espaço, encontramos também hibridizações do mundo vivo e do mundo artificial nas artes digitais que enfatizam a estética “recombinatória”. As instalações canónicas *Interactive Plant Growing* (1992) e *A-Volve*<sup>13</sup> (1994-1997), da bióloga e artista austríaca Christa Sommerer e do artista francês Laurent Mignonneau são exemplares neste sentido. No primeiro caso, a interação direta dos visitantes, que podem tocar e movimentar-se junto a plantas reais, condiciona e influencia o crescimento de plantas virtuais visíveis em ecrãs vídeo; já no segundo caso, os visitantes podem criar seres virtuais, através de um ecrã interativo, que

---

<sup>12</sup> No ensaio “Antes da Aparência, Vem o Aparecer. Notas para uma Estética dos Meios” (1997), Martin Seel sublinha a diferença entre a acessibilidade aos espaços virtuais e a sua utilização artística. Segundo o autor, a arte dos espaços virtuais teria por objeto a hibridação do espaço real e do espaço virtual, possibilitando a permanência num “espaço de imaginação” que “combinasse as possibilidades da existência real e da existência virtual tão confusamente que fossem intuíveis condições da possibilidade e realidade de ambos os espaços.” (Seel, 1997: 64)

<sup>13</sup> Para mais informações sobre as instalações *Interactive Plant Growing* e *A-Volve* de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau consultar o *website* dos artistas: <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html> (acedido a 19 de junho de 2014).



ganham existência numa piscina cheia de água, presente no espaço da galeria. O movimento e o comportamento de cada criatura digital são decididos pela forma que lhes foi atribuída pelos visitantes, sendo que as várias criaturas interagem entre si (a criatura mais adequada será aquela com maior capacidade de perdurar e reproduzir-se num ambiente de predação) e com os próprios visitantes, através dos movimentos destes na superfície da água (Carvalho, 2009b).



Figura 3 – Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, *A-Volve*, 1994–1997.

Também a instalação interativa *Galápagos*<sup>14</sup> (1997), do artista americano Karl Sims – pioneiro na área do desenvolvimento da vida artificial e dos sistemas de partículas –, é um exemplo relevante da plasticidade das imagens digitais. Inspirando-se na influência que as ilhas Galápagos tiveram nos estudos sobre a evolução das espécies, levados a cabo pelo geólogo e naturalista Charles Darwin no século XIX, *Galápagos* é

---

<sup>14</sup> Consultar o *website* da obra *Galápagos* de Karl Sims: <http://www.karlsims.com/galapagos/index.html> (acedido a 19 de junho de 2014).

uma instalação interativa composta por doze computadores que simulam a evolução e o comportamento de formas animadas abstratas que são apresentadas nos doze ecrãs dispostos em arco. Os visitantes da exposição podem selecionar os organismos que consideram esteticamente mais interessantes através de sensores que se encontram no chão em frente aos ecrãs. Os organismos selecionados sobrevivem, acasalam, evoluem e reproduzem-se enquanto os restantes são removidos e os seus computadores passam a ser habitados pela descendência dos sobreviventes.

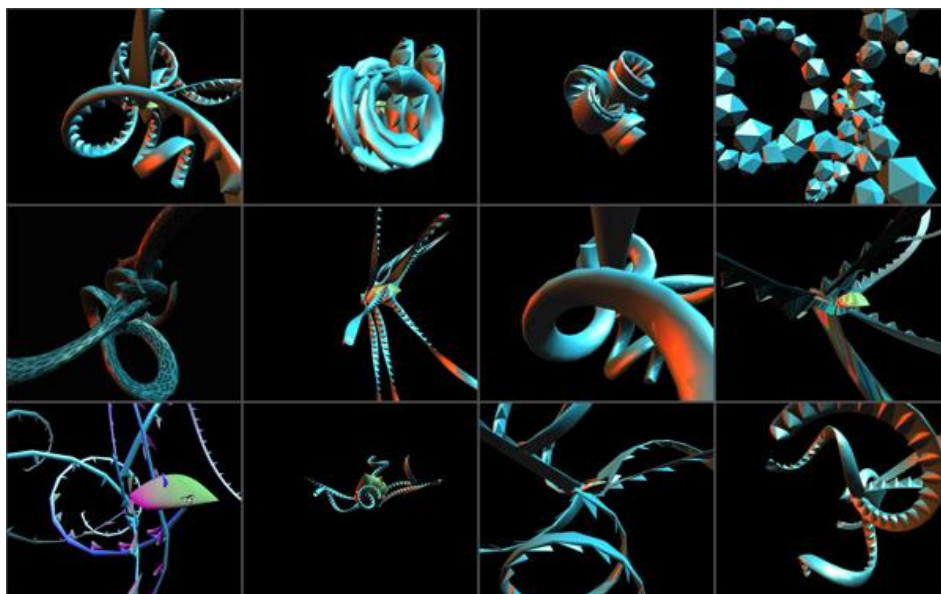


Figura 4 – Karl Sims, *Galápagos*, 1997. Imagens dos organismos virtuais tridimensionais.

A descendência é composta de cópias e combinações dos seus progenitores, mas os seus genes são manipulados através de mutações arbitrárias sendo que, quando uma mudança é favorável, o novo organismo pode tornar-se esteticamente interessante e ser selecionado pelos visitantes. À medida que este ciclo evolutivo e reprodutivo continua novos organismos emergem e transformam-se. Vemos assim, nesta instalação de Karl Sims, como os objetos da simulação resultam da interação entre o sujeito e o sistema cibernético apresentando um carácter processual e emergente.

### 1.3. A *performatividade* das artes digitais

A dimensão processual das artes digitais manifesta a sua *performatividade* evidenciando a importância do contributo da teoria da *performance* no seu estudo. Efetivamente, no seu livro *Entangled: Technology and the Transformation of Performance* (2010), Chris Salter propõe uma abordagem original e transdisciplinar da integração dos sistemas tecnológicos nas práticas artísticas de *performance* salientando a centralidade da estreita relação histórica entre tecnologia e *performance*. Salter assinala a ênfase contemporânea dada à “experiência sentida” (*felt experience*), ao afeto polissensorial e à dimensão situacional e contextual da experiência nas artes digitais bem como em áreas de saber tão distintas quanto a arquitetura, a física, a etnografia, a arqueologia e o *design* de interação. Nas palavras do autor:

“A *performance* enquanto prática, método e visão do mundo está a tornar-se um dos maiores paradigmas do século XXI, não apenas nas artes mas também nas ciências. (...) O teatro, a dança, a música e – crescentemente – as artes visuais há muito que se têm ocupado das características materiais, corporizadas da *performance*, ao passo que formas emergentes como os *media* digitais têm enfatizado a tecnologia e as ferramentas como o seu ‘cálice sagrado’ da expressão criativa inovadora. Deslumbradas, durante os anos noventa, pelo ocular e o inscrito, o ecrã e os dados, atualmente, até as artes *new media* estão a descobrir (ou a recuperar) a experiência sentida, o contexto situacional e o afeto polissensorial que não podem ser reduzidos ao texto, código ou fotões flutuando à deriva no ecrã.” (Salter, 2010: xxi)

Com efeito, a categoria da *performance* surge, no contexto artístico, a fim de descrever as ações, *happenings* e eventos que se destacam nas artes, a partir dos anos cinquenta, problematizando o carácter objetual das artes visuais e contribuindo para a desmaterialização da obra e para a crítica da ideologia do “cubo branco” do museu. Segundo o livro seminal de RoseLee Goldberg, *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente* (2012), originalmente publicado em 1979, as origens da *performance* remontariam inclusivamente ao início do século XX, quando os movimentos históricos de vanguarda, como o Futurismo, o Dadaísmo e o Construtivismo, operaram uma rutura com os objetos estáticos das artes visuais, a centralidade do texto dramático e a divisão

entre audiência e espaço cénico do palco no teatro. Nos anos setenta, o conceito de *performance* é reequacionado no âmbito da antropologia e da sociologia marcando a chamada viragem *performativa*. Tal como Salter afirma:

“Conjugando o trabalho de Victor Turner sobre drama social (Turner, 1974), a noção de jogo de Johan Huizinga (Huizinga, 1950) e de Roger Caillois (Caillois, 1961), os estudos de Goffman sobre enquadramento e interação co-presente (Goffman, 1959, 1963), e as teorias da quinésica e da comunicação gestual de Ray Birdwhistell (Birdwhistell, 1970) entre outras, a viragem *performativa* não tomou apenas a *performance* como tema de investigação mas também, de modo mais radical, como método através do qual a investigação seria conduzida.” (Salter, 2010: xxv)

Paralelamente, também na linguística a *performance* enquanto ato ganha os seus contornos na inovadora teoria dos “atos de linguagem” (*speech acts*) apresentada pelo linguista inglês John L. Austin na palestra “How to Do Things With Words” em 1955 e retomada na abordagem pragmática defendida pelos filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari no capítulo “Postulats de la Linguistique” da obra, de 1980, *Mille Plateaux: Capitalisme et Schizophrénie 2* (1980).

Segundo Deleuze e Guattari, a teoria da *performatividade* da linguagem (nomeadamente na obra de John Austin) teve consequências fundamentais, tais como a de ter impossibilitado a conceção do discurso enquanto comunicação de informação. Assim, segundo os autores, dar ordens, questionar, prometer, ou afirmar não equivalem a informar alguém sobre o comando, a dúvida, o compromisso, ou a asserção, mas sim a efetuar estes atos implícitos e imanentes. Tais atos são definidos como o conjunto de transformações incorporais, verificáveis numa dada sociedade e atribuíveis aos corpos dessa sociedade, não se confundindo, no entanto, com as ações e paixões que afetam esses corpos na sua profundidade. Ora, para Deleuze e Guattari, a relação instantânea que se estabelece entre o discurso e as transformações incorporais numa dada sociedade depende das variáveis de expressão ou de enunciação, que estabelecem uma relação entre a linguagem e o exterior precisamente porque são imanentes à linguagem. É assim que se percebe, por exemplo, que a expressão de uma ordem não seja idêntica quando dita no seio da família, na escola, na instituição militar ou num jogo. Não se trata da mesma situação corporal nem de uma transformação incorporal semelhante. Ora, a

transformação aplica-se aos corpos mas é interna à linguagem e à sua dimensão *performativa*.

Em 1990, no seu livro *Gender Trouble*, a filósofa pós-estruturalista Judith Butler elabora os diferentes sentidos do conceito de *performatividade* numa exploração crítica do modo como os sujeitos constituem o seu género feminino ou masculino ao longo do tempo. O género é *performativo* dado que não é preexistente nem natural mas sim tem a natureza de um ato, tratando-se de um processo temporal de constituição de uma “identidade” ou acontecimento. Tal como Salter salienta:

“Através de Butler, a noção de que a materialidade do corpo humano e o seu devir-género (*gendering*) não são dados prévios ontológicos como uma essência fixa num sujeito humano fixo mas, ao invés, produzidos *performativamente* no tempo e ao longo do tempo, teve fortes repercussões na compreensão produtiva das relações de poder e da formação do sujeito humano (...).” (Salter, 2010: xxvi)

Assim, tal como Chris Salter afirma, o que está em jogo nesta emergência de um pensamento da *performatividade* num espectro alargado e heterogéneo de disciplinas é o facto da *performance* – como forma de conhecimento, método de investigação e, em geral, modo de experienciar o mundo – possibilitar a elaboração de uma visão crítica das formas de conhecimento representacionais, enfatizando os processos dinâmicos, corporizados, imanentes e em tempo real, em detrimento dos objetos e das representações estáticas.

De um modo geral, a representação assume uma separação entre aquilo que representa, seja uma imagem numa tela ou no cérebro, uma descrição textual ou em código informático, e a coisa real a ser representada – o referente. No contexto das ciências cognitivas e computacionais, o termo “representação” significa uma correspondência entre uma imagem mental ou símbolo (representação) no cérebro ou na máquina e um objeto ou mundo ao qual o símbolo corresponde.

Ora, segundo Salter, o que esta definição assume é que o objeto exterior é estável e definido e que o papel da cognição é o de recuperar a representação tal como existe *a priori*, isto é, antes da experiência. Assim, as formas de conhecimento representacionais sugerem que existe uma realidade estável independentemente das ações do sujeito do conhecimento e que esta realidade pode ser capturada e descrita

estritamente através da representação (Salter, 2010: xxvi). Em contraste, o que a *performance* como método/visão do mundo sugere é que não existe uma realidade preexistente à nossa experiência mas, ao invés, que o mundo é despoletado e ativado, de novo, através da nossa relação dinâmica com ele. Assim, nas palavras de Salter:

“Se a perspectiva representacional privilegia a demarcação entre sujeito e objeto ou ‘eu’ e mundo, a *performativa* implica um mundo no qual sujeito e objeto ainda não ganharam existência e, mesmo se materializados, estão sempre num estado de fluxo e transformação constante que é instável e difícil de repetir. (...) À semelhança do modo como Butler emprega a palavra, que propõe uma prática ativa, um fazer que constrói o gênero, ‘*performativo*’ pressupõe que o mundo emerge no decurso do tempo, sendo continuamente transformado através da história das nossas interações com ele.” (Salter, 2010: xxvii)

Esta concepção eminentemente dinâmica e processual da *performance*, como prática e modo de conhecimento, constitui um valioso contributo para a compreensão dos vários “comportamentos” intrínsecos das artes digitais, nomeadamente, a interatividade, a conectividade e a computabilidade<sup>15</sup>.

#### 1.4. Os “comportamentos” das artes digitais e a condição pós-media

No seu livro *Rethinking Curating: Art After New Media* (2010), Beryl Graham e Sarah Cook utilizam o termo “arte *new media*” para designar as formas de arte que exploram os *media* eletrónicos e que apresentam um ou vários dos seguintes comportamentos: interatividade, conectividade e computabilidade. Estas três categorias,

---

<sup>15</sup> Num sentido lato do termo, poder-se-ia afirmar que as artes digitais são práticas artísticas localizadas ou baseadas nas culturas digitais. Esta concepção, interessante à luz de uma visão pós-media que pretenda refletir sobre as artes digitais para além da tecnologia que lhes dá corpo, parece-nos todavia excessivamente vasta, no que diz respeito ao âmbito da nossa dissertação, dada a onnipresença das culturas digitais. Esta concepção lata de artes digitais baseia-se na definição de *net art* proposta pela crítica de arte Josephine Bosma no seu livro *Nettitudes: Let's Talk Net Art*. Nas palavras da autora: “Então o que é a *net art*? A definição mais condensada é a de que a *net art* é a arte localizada ou baseada nas culturas da *Internet*. Estas estão em constante fluxo. A localização da *net art* nas culturas da *Internet* significa que não é necessária uma conexão física à *Internet* (por cabo ou sem fios) nas obras de *net art* individuais. Uma obra de *net art* pode existir completamente fora da *Net* e, embora possa ser supérfluo dizê-lo, nem sempre inclui uma página *web*. A ‘rede’ na *net art* é simultaneamente uma referência social e tecnológica (*network*), razão pela qual o termo *net art* é extremamente flexível, mais do que, por exemplo, ‘sistema’ ou ‘relação’ (como na Estética dos Sistemas ou Estética Relacional, duas teorias da arte que discuto posteriormente).” (Bosma, 2011: 24)

inicialmente propostas por Steve Dietz<sup>16</sup>, descrevem respetivamente: o modo como uma obra responde de forma dinâmica e mutável à interação com o espectador; a conectividade diz respeito ao modo como a obra pode responder em tempo real à transmissão de dados; e a computabilidade remete para a programação algorítmica das obras refletindo-se, por exemplo, no caráter generativo da *software art*.

Segundo as autoras, a arte *new media* levanta dificuldades relativamente à classificação dos *media* discretos com os quais trabalha devido ao facto de poder apresentar diferentes combinatórias e terminologias ao nível dos *media*. Assim, uma “obra de *media* mistos” pode incluir materiais como areia, feltro, bronze e água numa instalação interativa, por exemplo; uma “obra *multimedia*”, como um CD-ROM nos anos noventa, pode incluir som, imagens fotográficas, gráficos e vídeo; por outro lado, “*intermedia*” foi um termo que emergiu no seio do movimento Fluxus para descrever o colapso das fronteiras entre práticas artísticas e vida quotidiana preconizado por aqueles artistas; finalmente, uma “obra de *media* híbridos” implica um nível de mistura e interfertilização entre *media* com vista a obter um todo que resulte desta fusão<sup>17</sup>.

Devido a estas dificuldades de classificação e à natureza eminentemente híbrida das artes digitais bem como ao facto destas incidirem especialmente sobre sistemas, processos, relações e comportamentos ao invés de objetos, vários autores, entre os quais Andreas Broeckmann (2008a; 2008b) e Domenico Quaranta (2011) têm vindo a defender uma perspetiva “pós-*media*”<sup>18</sup>. Esta conceção é contemporânea da expansão dos *media* participativos e da *Web 2.0* que foi acompanhada de um discurso de crise no seio da arte *new media* e de uma crítica da persistente separação e antagonismo entre esta e a arte contemporânea (aliás, a designação de “arte previamente conhecida como *new media*” é sintomática desta crise).

A perspetiva pós-*media* tem como antecedentes históricos alguns dos escritos tardios de Félix Guattari nos quais o autor advogava a transição do regime de consenso e uniformidade dos meios de comunicação de massa para a cultura da dissensão e

---

<sup>16</sup> Ver o artigo “Why Have There Been No Great Net Artists?” (1999) da autoria de Steve Dietz. <http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/dietzwhyhavether.html> (acedido a 22 de agosto de 2012).

<sup>17</sup> Segundo as autoras, numa perspetiva comercial, o termo “*media* convergentes” substitui o termo “*media* híbridos” mas de um ponto de vista prático há uma afinidade entre ambos: os vários *media* como a televisão, as redes, o correio eletrónico, entre outros, convergem num mesmo serviço comercial e, provavelmente, num só equipamento.

<sup>18</sup> Ver também o artigo de Peter Weibel intitulado “The Postmedia Condition”, <http://www.medialabmadrid.org/medialab/medialab.php?l=0&a=a&i=329> (acedido a 29 de agosto de 2012).

heterogeneidade própria da era pós-*media*<sup>19</sup>. No campo da teoria e crítica da arte, é incontornável a referência à obra de *Voyage in the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* (1999), da autoria de Rosalind Krauss, na qual a autora utilizava o termo “pós-*medium*” a fim de refletir sobre o declínio da conceção modernista de “especificidade do *medium*” defendida por Clement Greenberg segundo a qual a tarefa central de cada *medium* artístico era a de depurar as características formais que claramente o diferenciam de outros *media*. Paralelamente, na obra do académico e crítico de arte José Luis Brea o termo “pós-*media*” assumia uma dimensão abertamente política. Tal como Domenico Quaranta faz notar:

“Neste sentido ‘político’ o termo foi adotado em 2002 pelo académico espanhol José Luis Brea, que o utilizou a fim de mapear as comunidades da rede e as práticas em rede empregues pelos novos ‘produtores de *media*’. Desta forma, o termo implicava, portanto, o declínio dos meios de comunicação de massa usados, pelos poderes instalados, para manter o consenso, em favor de um uso comunitário dos *media* como ferramenta para os ativistas e os movimentos políticos e culturais.” (Quaranta, 2011: texto em formato eletrónico, não paginado.)

No texto “Fragmentary Affinities. Art Beyond the Media” (2008a), Andreas Broeckmann defende que nos encontramos numa era pós-*media*, na qual os meios de comunicação de massa deram lugar aos *media* informais, pessoais e participativos, e pós-digital, na medida em que as tecnologias digitais de informação e comunicação se tornaram de tal modo ubíquas e estruturais que se “naturalizaram”, ganhando invisibilidade e transformando-se em bens essenciais como a eletricidade e a água potável<sup>20</sup>.

No texto “Deep Screen - Art in Digital Culture. An Introduction” (2008b), o autor reitera a ideia de que à medida que as redes digitais se imbricam profunda e integralmente na nossa experiência, vai-se evidenciando uma das fragilidades da arte *new media* que consistiu em assumir que as novas tecnologias iriam romper com os

---

<sup>19</sup> Ver, por exemplo, o artigo “Remaking Social Practices”, originalmente publicado com o título “Pour une Refondation des Pratiques Sociales” in *Le Monde Diplomatique*, em outubro de 1992 (Guattari, 1996).

<sup>20</sup> Convirá, é certo, aqui notar que este texto foi originalmente publicado no catálogo *Media\_City\_Seoul*, por altura da V edição da Bienal de Media Art de Seoul que, como sabemos, é uma das capitais mais emblemáticas do desenvolvimento tecnológico asiático. Embora Broeckmann não o explicita no seu texto é evidente que a consagração de uma infra-estrutura digital e o seu pleno e livre usufruto não constituem ainda, todavia, uma realidade global.



paradigmas de representação, percepção e cognição existentes a um tal ponto que os efeitos dessa rutura só poderiam ser articulados através dessas mesmas tecnologias. Assim, para Broeckmann, a autorreferência e a ênfase na tecnologia na arte *new media* teriam ditado a sua crise a partir do momento em que a tecnologia digital passou a integrar o quotidiano, habitando intimamente a nossa experiência. Broeckmann assinala, no entanto, que esta (futura) superação da arte *new media* representa uma libertação dos meios artísticos e da conceção de que a arte que labora com meios tecnológicos deve ter como significado primeiro o elemento da experimentação técnica. No fundo, Broeckmann revela aquilo que considera ser o carácter transitório da arte *new media* e a sua progressiva integração no campo expandido da arte contemporânea (Carvalho, 2012).

No detalhado e inteligente capítulo “The Cool Obscure: Crisis of New Media Arts” do livro *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture* (2008), Geert Lovink faz uma análise minuciosa desta crise que não se situa ao nível da qualidade do trabalho artístico individual, mas sim no âmbito da condição precária da arte *new media* como categoria operativa para a delimitação de certas práticas artísticas bem como no que diz respeito à sua representação institucional. Elogiando o gosto da arte digital pela experimentação com a tecnologia e pelo jogo com a complexidade da sua arquitetura, Lovink destaca o carácter intrinsecamente híbrido da arte *new media*, a sua dimensão processual e a sua natureza participativa e distribuída.

Por outro lado, Lovink aponta alguns dos fatores subjacentes ao carácter precário e frágil da arte *new media*. A saber: o formalismo digital e o carácter hermético (obscuro) que lhe é próprio; o desejo de fusão com a ciência como modo de escapar ao confronto com o mercado de arte; a pulverização em práticas e géneros artísticos diversos que vão desde o vídeo, até à robótica, passando pela bio-arte, pelas instalações imersivas, os *locative media*, *software art*, os jogos, etc. e que dificultam a constituição de um discurso crítico consistente; a falta de diálogo crítico com a história da arte e o território da arte contemporânea; e, finalmente, um investimento insuficiente nas relações com o pós-colonialismo e, de um modo geral, com os movimentos sociais contemporâneos (Carvalho, 2012).

No seu texto “Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse?” (2011a), Edward Shanken advoga uma relação de tradução entre os discursos da arte *new media* e da arte contemporânea *mainstream* dando seguimento a uma das linhas

fundamentais da sua investigação no âmbito da interseção entre arte, tecnologia e ciência que consiste em encontrar relações pertinentes e produtivas entre o “mundo da arte” digital e o “mundo da arte”<sup>21</sup> contemporânea. Shanken – que com o seu livro *Art and Electronic Media*, publicado na célebre coleção *Themes and Movements* da Phaidon Press, realiza uma proposta no sentido do reconhecimento canónico da arte eletrónica<sup>22</sup> – analisa, no seu artigo “Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse”, as razões da separação e incompreensão entre estes dois mundos da arte, ecoando algumas das questões levantadas por Lovink. Segundo Shanken, no âmbito da *arte new media*:

“Os novos *media* não só oferecem possibilidades expandidas para a arte como também valiosas cognições sobre as aplicações estéticas e as implicações sociais da ciência e tecnologia. No seu melhor, fazem-no de uma forma meta-crítica. Por outras palavras, os *media* tecnológicos são utilizados de uma maneira que demonstra auto-reflexivamente como os novos *media* estão profundamente imbrincados nos modos de produção do conhecimento, de perceção e interação sendo portanto inextricáveis das transformações epistemológicas e ontológicas correspondentes. Em seu detrimento, a NMA [*arte new media*] e o seu discurso apresentam por vezes uma compreensão empobrecida da história da arte e dos desenvolvimentos estéticos e teóricos recentes na MCA [*arte contemporânea mainstream*].” (Shanken, 2011: 2)

---

<sup>21</sup> Tal como Shanken faz notar a noção de “mundo da arte” foi introduzida por Arthur Danto em 1964 (Arthur Danto. 1964. “The Artworld”. In *The Journal of Philosophy*, Vol. 61, No. 19, American Philosophical Association Eastern Division Sixty-First Annual Meeting, pp. 571-584). Em 1982, Howard Becker defendeu a existência de múltiplos “mundos da arte”. Segundo Becker, citado por Shanken, cada um dos “mundos da arte” é constituído por uma “rede de pessoas cuja atividade cooperativa, organizada através do seu saber conjunto sobre os meios convencionais de fazer as coisas, produz o tipo de trabalhos artísticos que dão notoriedade a esse mundo da arte [particular].” (Becker, Howard S. 1982. *Art Worlds*. Berkeley: University of California Press. Citado por Shanken, Edward. 2011a: texto em formato eletrónico, não paginado).

<sup>22</sup> Nas palavras de Edward Shanken, no seu artigo “Historizar Arte e Tecnologia: Fabricar um Método e Estabelecer um Cânone”, a propósito da elaboração da obra *Art and Electronic Media*: “A oportunidade e a responsabilidade de criar um levantamento canónico desse tópico têm sido tanto eufóricas como assustadoras. O meu objetivo maior foi possibilitar que a rica genealogia da arte e da tecnologia do século XX fosse entendida e *vista* não apenas como uma atividade marginal e artilosa, mas como algo central à História da Arte e da Cultura Visual, desde o início do século XX. Com esse fim, incluí o trabalho de artistas, engenheiros e instituições de mais de trinta países; dei atenção a questões de raça, género e sexualidade; e estruturei o livro tematicamente, para enfatizar as continuidades por meio de períodos, géneros e *media*.” (Shanken, 2009b: 155)

Salientando o modo como os *media* emergentes têm sido continuamente obscurecidos e recalcados na história da arte moderna e contemporânea, Shanken assinala os exemplos da fotografia, inicialmente rejeitada como forma de arte por um discurso crítico pouco à vontade com a natureza mecânica dos seus processos de registo e química dos seus suportes, e do vídeo, que levantava problemas devido à natureza camaleónica da sua imagem eletrónica, aberta aos efeitos manipulados em direto, bem como à sua íntima (se bem que conflituosa) relação com a televisão.

Com efeito, tal como Shanken assinala, embora o Museu de Arte Moderna em Nova Iorque tenha começado a colecionar fotografia a partir de 1930, lançando o seu Departamento de Fotografia como uma divisão de curadoria independente em 1940, esta permaneceu um género menor em comparação com a pintura e a escultura no contexto das tendências em torno da especificidade do *medium* da estética modernista. Nos anos oitenta, mudanças nos discursos da arte contemporânea *mainstream*, nas atitudes dos colecionadores e nas condições do mercado e na prática da fotografia em si mesma, levaram a um acolhimento caloroso do *medium* por parte da instituição da arte contemporânea (embora não como fotografia em si, mas como arte que acontecia ser uma fotografia), consagrando-se nas coleções e no mercado de arte. O mesmo poderia ser dito do vídeo, igualmente afastado no momento da sua emergência, na década de sessenta e agora um *medium* incontornável na produção artística contemporânea.

A insistente resistência ao reconhecimento e aceitação dos *media* emergentes é apontada, por Shanken, como sendo uma das debilidades da obra *L'Esthétique Relationnelle* (2002) de Nicolas Bourriaud publicada em 1998. Este livro foi escrito na sequência da exposição *Traffic* pensada e organizada por Bourriaud na qualidade de curador convidado do CAPC Museu de Arte Contemporânea de Bordéus em 1996. Muitos dos artistas apresentados nesta exposição tornaram-se nomes incontornáveis da arte contemporânea, nomeadamente, Lilliam Gillick, Vanessa Beecroft, Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Gabriel Orozco, Philippe Parreno e Rirkrit Tiravanija e o termo “relacional” consagrou-se de tal modo que se propagou surgindo muitas vezes em discursos que, aparentemente, não têm consciência da sua fonte e do contexto específico que ele procurava enquadrar e conceptualizar. Assim, e citando Nicolas Bourriaud:

“Cada artista cuja obra parte da estética relacional tem um mundo de formas, um conjunto de problemas e uma trajetória que lhe são próprias.

Eles não estão ligados por qualquer estilo, tema ou iconografia. O que eles realmente partilham é muito mais, no fundo, o facto de operarem no seio do mesmo horizonte prático e teórico: a esfera das relações inter-humanas. As suas obras envolvem métodos de trocas sociais, interatividade com o espectador dentro da estética que lhe é oferecida e os vários processos de comunicação, na sua dimensão tangível enquanto ferramentas, servindo para ligar e juntar indivíduos e grupos humanos. Então, todos eles estão a trabalhar dentro do que podemos chamar a esfera relacional que é, para a arte de hoje, o que a produção em massa foi para a arte Pop e a arte Minimal.” (Bourriaud, 2002: 43)

Assim, segundo Bourriaud, a arte relacional incide sobre a inter-subjetividade e a sociabilidade, a construção de situações de convivialidade, a interação e o diálogo com o espectador, tendo uma dimensão claramente processual e *performativa*. O carácter geral da formulação da estética relacional proposto por Bourriaud e a escassez de análise detalhada de exemplos concretos fez com que esta obra fosse alvo de críticas ferozes e cuidadoso escrutínio. Ora, segundo Shanken, que pretende aplicar o enquadramento teórico da estética relacional às artes digitais, o facto de Bourriaud rejeitar o uso explícito da tecnologia como *medium* artístico, negligenciando os materiais e técnicas dos *media* digitais, é um problema tão mais premente quanto este autor procede ao elogio do uso metafórico e indireto da tecnologia na arte e parte de conceitos oriundos do meio tecnológico para esvaziá-los do seu sentido técnico e atribui-lhes uma nova significação metafórica (Shanken, 2011a: 15).

Com efeito, citando o exemplo da fotografia e do Impressionismo, Bourriaud argumenta que as influências dos *media* tecnológicos na arte são mais efetivas e produtivas quando apresentadas indiretamente, em obras não tecnológicas. Nas suas palavras: “Degas e Monet produziram, portanto, uma *forma de pensar fotográfica* que excedeu largamente as fotografias dos seus contemporâneos” (Bourriaud, 2002: 67). Daqui, Bourriaud conclui que “então os principais efeitos da revolução do computador são visíveis hoje nos artistas que não utilizam computadores” (Ibid.).

Ora, tal como Shanken faz notar esta rejeição dos *media* tecnológicos por parte de Bourriaud encontra-se em clara contradição com a condição *pós-medium* que este autor afirma defender na senda do conceito delineado por Rosalind Krauss. Na verdade, o termo “*pós-medium*” é usualmente empregue nos discursos da arte contemporânea

(mantendo uma clara ligação ao discurso da especificidade do *medium* advogado pelo crítico e teórico de arte Clement Greenberg) ao passo que o termo “pós-*media*” é o mais adotado pelos discursos das artes digitais. Neste caso, e dado que Edward Shanken advoga uma tradução entre os termos da arte contemporânea *mainstream* e as artes digitais, o autor opta por utilizar o termo consagrado nos discursos da arte contemporânea, nomeadamente no universo crítico de Nicolas Bourriaud.

Com efeito, para Shanken, a arte e os discursos dos novos *media* articulam exemplarmente uma abordagem da especificidade do *medium* (em que se enfatiza a materialidade intrínseca do *medium* e a necessidade de se desenvolver uma crítica capaz de analisar e compreender esta especificidade) e a condição pós-*medium*, pensada nomeadamente à luz da conceção pioneira de Alan Turing do computador como “máquina universal” bem como da noção contemporânea do computador como “meta-*medium*” advogada por Lev Manovich (e inspirada na visão do tecnólogo Alan Kay, que concebeu e desenvolveu, nos anos setenta, o Dynabook, um computador pessoal *multimedia*).

Assim, tal como Shanken salienta, provavelmente uma das contribuições mais úteis que a arte *new media* pode dar aos discursos da arte contemporânea *mainstream* é a de uma compreensão da relação entre ferramentas, materiais e técnicas que abarque precisamente esta especificidade do *medium* a par da dimensão pós-*medium* (Shanken, 2011a: 21). Efetivamente, tal como o autor eloquentemente afirma, o discurso da arte contemporânea só ganharia com o acolhimento deste contributo e com a expansão real do seu campo crítico, tornando-o mais inclusivo e aberto à heterogeneidade dos mundos da arte. Concluindo com as palavras de Shanken:

“Além do mais, apesar da capacidade comprovada do mundo da arte para mercantilizar obras de arte que não são objetos convencionais, este não conseguiu expandir com sucesso a sua oferta à produção de alguns dos principais mundos de arte paralelos, tais como as obras de arte pública socialmente comprometida, [de carácter] discursivo, teorizadas por académicos como Grant Kester ou as obras de artistas *new media* teorizadas por vários académicos. Este [facto] coloca a questão de quão relevante a MCA [arte contemporânea *mainstream*] permanece em termos de se dirigir às exigências contemporâneas. Até que ponto ela funciona como um campo discursivo vital para debates teóricos que têm

relevância para além da satisfação das exigências de um sistema elitista em auto-perpetuação que transaciona prestígio em troca de capital?” (Shanken, 2011a: 4)

Assim, a presente dissertação procurará, em sintonia com os argumentos de Shanken, articular a descrição dos *media* que dão corpo às obras artísticas analisadas com uma visão transversal, pós-*media*, das artes digitais procurando, sempre que for possível e pertinente, pensá-las em articulação com outros mundos de arte tais como a arte socialmente comprometida e, de um modo mais vasto, a arte contemporânea.

### 1.5. Breve história tecnocientífica das artes digitais

Na obra *Digital Art*, Paul mostra como a história da arte digital entrelaça as histórias da tecnologia e ciência bem como da arte. Tal como a autora faz notar, a história tecnocientífica da arte digital está intimamente ligada ao complexo militar-industrial e aos centros de investigação bem como às tecnologias associadas à cultura de consumo. Efetivamente, esta ligação desempenha um papel problemático no que concerne à afirmação e legitimação das artes digitais no campo das práticas e discursos da arte contemporânea. Aliás, já em 1971, como Wolf Lieser afirma, no seu livro *Arte Digital* (2009), na sequência da apresentação, no Museu de Arte Moderna em Paris, de uma das primeiras mostras de arte gerada por computador, na exposição intitulada *Une Esthétique Programmée*, o artista pioneiro cuja obra estava em exibição, Manfred Mohr, foi confrontado com manifestações de incompreensão e repúdio por parte do público aquando uma conferência na Sourbonne onde lhe atiraram tomates alegando que ele usava “uma ferramenta de guerra capitalista” (Lieser, 2009: 28).

Assim, para Paul, um dos marcos fundadores da história tecnocientífica das artes digitais é a publicação, em 1945, nas revistas *Atlantic Monthly* e *Life* do artigo “As We May Think”, da autoria do cientista militar norte-americano Vannevar Bush<sup>23</sup>, no qual

---

<sup>23</sup> Vannevar Bush foi um dos principais organizadores do *Manhattan Project* que produziu as bombas nucleares lançadas sobre Hiroshima e Nagasaki em agosto de 1945. Porém, tal como Noah Wardrip-Fruin faz notar, Vannevar Bush “ficou profundamente preocupado pelos desenvolvimentos posteriores na corrida ao armamento durante a Guerra Fria. A sua visão de como a tecnologia poderia conduzir ao entendimento, afastando-se da destruição, constituiu uma inspiração fundamental para a investigação do pós-guerra que levou ao desenvolvimento dos novos *media*.” (Wardrip-Fruin, 2003a: 35)

se descreve um dispositivo denominado de Memex<sup>24</sup> – uma secretária equipada com ecrãs translúcidos que constituiria uma espécie de arquivo dinâmico e biblioteca mecânica. Segundo Bush, os conteúdos do Memex (que podiam ser livros, jornais ou imagens) seriam arquivados em suporte de microfilme mas haveria igualmente possibilidade de inserção de dados por parte do utilizador.

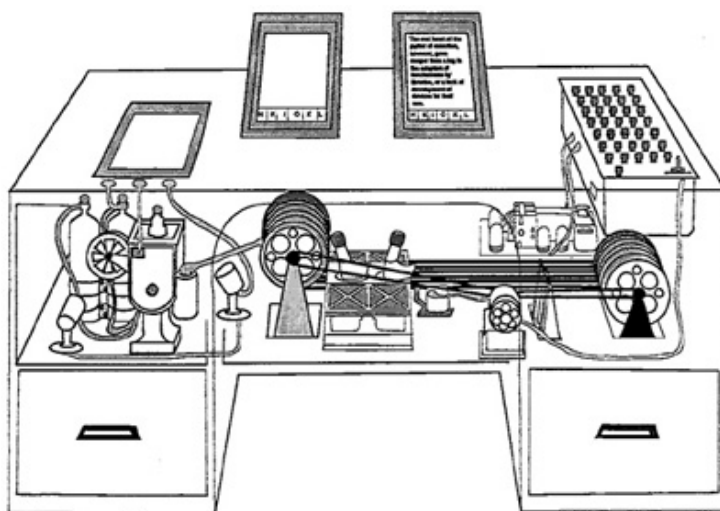


Figura 5 – O Memex concebido por Vannevar Bush em 1945.

O Memex disponibilizava métodos como o armazenamento em microfilme, a fotografia seca e a computação analógica a fim de proporcionar aos académicos e investigadores um vasto arquivo de conhecimento indexado consultável a partir de um reduzido número de palavras-chave. Embora o Memex tenha permanecido como projeto teórico, e não tenha sido efetivamente fabricado, ele constitui o antecessor conceptual das hiperligações tecnológicas e das redes como vastas e globais fontes de informação.

Em 1948, na sua obra *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, o matemático americano Norbert Wiener define a cibernética como o estudo comparativo de diferentes sistemas de comunicação e controlo, tais como o computador e o cérebro humano, lançando as bases para a investigação da relação simbiótica humano-máquina que se tornou, mais tarde, um campo privilegiado de experimentação das artes digitais. A investigação da cibernética (a palavra deriva do grego *kubernêtês* e significa piloto, remetendo para a arte de pilotar, controlar ou

---

<sup>24</sup> Memex é uma palavra-valise que resulta da aglutinação das palavras inglesas “memory” e “index”.

governar<sup>25</sup>), na aceção moderna e multidisciplinar de Wiener, incidia sobre a formulação das leis gerais da comunicação quer estas visassem os fenómenos artificiais ou naturais que implicassem as máquinas, os animais, o humano ou a sociedade, sendo que esta reflexão sobre a comunicação surgia associada ao conceito de *feedback* ou retroação, ou seja, à ideia de regulação, de comando e de controlo. Segundo Wardrip-Fruin, antes da definição de cibernética, na aceção moderna de Wiener, a tecnologia era maioritariamente definida em termos de mecânica. Porém, nas palavras de Wardrip-Fruin:

“Quando a ‘comunicação e controlo’ se tornaram o objeto de estudo, o terreno mudou. A comunicação e controlo envolvem diferenciais de energia e têm manifestações físicas certamente mas assemelham-se mais ao funcionamento de um computador digital: predominantemente observáveis, não com um medidor de voltagem ou a olho nu, mas de dentro, do interior do sistema. E estes sistemas tendem a exceder os limites de qualquer objeto isolado. Consequentemente, alguns estudos prévios de objetos isolados pareceram ultrapassados num contexto cibernético, ao passo que a cibernética criava um enquadramento para estudar sistemas de comunicação e controlo que se propagavam por múltiplas entidades.” (Wardrip-Fruin, 2003b: 65)

Nos Estados Unidos, dois anos antes, em 1946, a Universidade da Pensilvânia tinha apresentado o primeiro computador digital, o ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), que ocupava o espaço de uma sala inteira e, em 1951, é patenteado o primeiro computador digital, disponível no mercado comercial, o UNIVAC que era dotado de capacidade de processamento de dados numéricos e textuais.

---

<sup>25</sup> De acordo com Manuel João Vaz Freixo: “Para A. Kondratov a palavra ‘cibernética’ não foi um neologismo de Nobert Wiener, sendo que esse termo tinha sido empregue, cerca de 80 anos antes, pelo grande físico francês Maxwell, para determinar o ‘estudo dos mecanismos de repetição’. No entanto não é a Maxwell que se deve a criação da palavra ‘cibernética’. O célebre físico e filósofo francês Ampère já a utilizara muitas dezenas de anos antes de Maxwell. A verdade é que Ampère considerava como tal, não a automação, mas a ciência dos meios de governo, ‘assegurando aos cidadãos a possibilidade de usufruírem plenamente as benesses deste mundo’. Muitos séculos antes de Ampère, o filósofo grego Platão serviu-se da palavra ‘cibernética’ (em grego *Kubernêtês* significa piloto) para designar a arte de pilotagem, bem como, num sentido figurado, a arte de dirigir os homens.” (Freixo, 2006: 93)



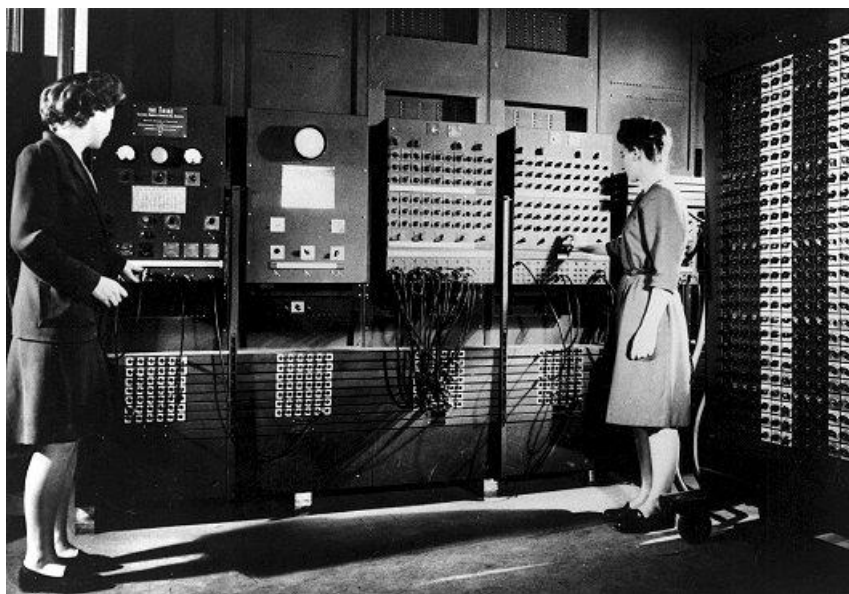


Figura 6 – As programadoras Frances Bilas e Betty Jean Jennings junto do painel de comando do ENIAC.

A publicação, em 1950, do artigo “Computing Machinery and Intelligence” da autoria do matemático britânico Alan Turing, na revista *Mind: A Quarterly Review of Psychology and Philosophy*, formula o famoso “teste de Turing”, substituindo a questão de se saber se um computador pode pensar pela de averiguar se poderá um computador, comunicando através de uma teleimpressora, levar-nos a acreditar que se trata da comunicação de um humano. Tal como Nick Montfort faz notar, embora o “teste de Turing” tenha sido acolhido com polémica, este artigo de Turing foi inovador não apenas por descrever uma máquina pensante mas também por conceber um computador essencialmente linguístico:

“A descrição de Turing de um computador verbal foi uma inspiração que impulsionou os primeiros programadores na direção dos novos *media*, levando a computação para um território que excedia o dos números e do cálculo. A utilização de computadores para manipular palavras possibilitou não apenas o mundano, embora importante, processador de texto mas também as linguagens de programação e os sistemas operativos modernos, a atual *Web*, e todo um vasto leque de bases de dados que armazenam texto.” (Montfort, 2003a: 49)

Na verdade, a experiência aprofundada de Alan Turing<sup>26</sup> no campo da decifração de linguagem codificada poderá ter sido um dos principais contributos para a sua conceção de um computador capaz de conversar fluentemente. Efetivamente, Alan Turing teve um papel fundamental, durante a segunda Guerra Mundial, ao criar o aparelho de decifração conhecido como Bombe que permitia a decifração de mensagens secretas encriptadas através da máquina Enigma que eram trocadas entre os submarinos alemães e o alto comando naval em Berlim. O sistema Bombe era capaz de calcular de modo automático, rápido e seguro, as configurações do código Enigma oferecendo a Winston Churchill e aos seus oficiais militares em Londres uma vantagem militar inequívoca.

Em 1952, dois anos após a publicação do artigo “Computing Machinery and Intelligence” de Turing, Grace Murray Hopper, cientista da computação e contra-almirante da Marinha dos Estados Unidos da América, desenvolve o primeiro compilador abrindo, assim, caminho para o surgimento das primeiras linguagens de programação de alto nível como a linguagem FORTRAN e, mais tarde, a COBOL para cuja elaboração Hopper deu um contributo fundamental<sup>27</sup>.

Em 1957, em plena guerra fria e em reação ao lançamento do satélite soviético Sputnik, que agravou o receio público de um ataque militar aos EUA, o governo americano cria a Advanced Research Projects Agency (ARPA, atualmente designada de DARPA, Defense Advanced Research Projects Agency), a qual, a partir de 1962, veio a ser liderada por Joseph Carl Robnett Licklider, o ex-vice-Presidente da empresa Bolt Beranek and Newman, formado em engenharia e em ciência behaviorista e professor associado do Massachusetts Institute of Technology (MIT). Licklider seria uma força fundamental no desenvolvimento das redes computacionais, da computação interativa e

---

<sup>26</sup> Alan Turing concebeu igualmente a abstração matemática designada de “máquina de Turing”, uma máquina teórica e formal capaz de resolver qualquer problema passível de computação. Tal como afirma Nick Montfort: “A máquina de Turing, desenvolvida por Turing de modo a discutir de forma precisa a natureza da computação, é um computador abstrato que tem uma fita sobre a qual podem ser escritos e lidos símbolos de um alfabeto finito (ex., 0 e 1). A máquina encontra-se num dos estados, que existem em número finito, em qualquer ponto de uma computação, e o seu próximo estado é determinado pelo *input* da fita e as regras que correspondem ao seu estado atual. Ao mesmo tempo que a máquina de Turing é extremamente simples, ela é também extremamente geral. Perante qualquer algoritmo passível de ser computável, existe uma máquina de Turing capaz de realizar a sua computação; portanto a máquina é universal (...).” (Montfort, 2003a: 49, ênfase original)

<sup>27</sup> Tragicamente, Alan Turing, que é preso em 1952 acusado de homossexualidade (na altura ilegal no Reino Unido) e posteriormente condenado a submeter-se a um plano anual de injeções de estrogénios, não irá acompanhar a expansão do uso da linguagem na computação bem como a emergência do campo da inteligência artificial uma vez que falecerá em 1954, em circunstâncias misteriosas, suicidando-se ao ingerir uma maçã envenenada com cianeto.

do ensino da ciência da computação, promovendo a implementação de programas doutorais nesta área no MIT e nas universidades de Berkeley, Carnegie Mellon e Stanford com o apoio financeiro da ARPA.

Em 1962, Licklider escreve um memorando a um grupo de colegas que designa de “Membros e Afiliados da Rede Intergaláctica de Computadores” no qual advoga o estreitamento da relação entre a ARPA e o meio académico, encorajando as universidades a constituírem uma rede computacional, ligando os seus computadores de modo a partilharem os benefícios do desenvolvimento de instrumentos de *software* já implementados em alguns *campi* universitários dos Estados Unidos. Embora Licklider tenha abandonado a ARPA em 1964, a rede que tinha concebido veio a concretizar-se sob a liderança de Lawrence Roberts, em 1969, recebendo o nome de ARPAnet (Montfort, 2003b: 73).

Efetivamente a década de sessenta revelou-se particularmente importante na história das tecnologias digitais, assistindo-se durante este período à construção dos alicerces das nossas tecnologias contemporâneas bem como à emergência da sua exploração por parte dos artistas. No artigo “A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate” (2003), publicado originalmente em 1965, o americano Theodor Nelson (Ted Nelson) introduz os termos “hipertexto” e “*hypermedia*” a fim de descrever um espaço em rede de escrita e leitura em que textos, imagens e sons estivessem interligados eletronicamente. Nas palavras do autor:

“Permitam-me introduzir a palavra ‘hipertexto’ a fim de significar um corpo de material escrito ou pictórico interconectado de uma forma tão complexa que não poderia ser apresentado ou representado convenientemente em papel. Poderá conter sumários ou mapas dos seus conteúdos e das suas inter-relações; poderá conter anotações, adições e notas de rodapé de académicos que o examinaram. Deixem-me sugerir que um tal objeto ou sistema, concebido e administrado adequadamente, poderia ter um enorme potencial para a educação, aumentando o leque de escolhas do estudante, o seu sentido de liberdade, a sua motivação, e o seu entendimento intelectual. Tal sistema poderia crescer indefinidamente, incluindo gradualmente cada vez mais do conhecimento escrito do mundo.” (Nelson, 2003: 144)

Embora a concepção de hipertexto segundo Nelson seja mais vasta e geral do que a consagrada mais tarde pela *World Wide Web*, a visão pioneira do autor subjaz ao desenvolvimento da rede bem como da computação *multimedia* e da literatura eletrónica. A sua concepção do projeto hipertextual Xanadu, iniciado nos anos 60 e desenvolvido ao longo de décadas sem nunca ter sido finalizado, consagra uma rede de leitura e escrita na qual qualquer utilizador poderia criar um *link* recíproco para um documento criado por outro utilizador. Esta visão pioneira de Nelson veio a ganhar forma, por exemplo, na atual Wikipedia (Meikle e Young, 2012: 28).

Paralelamente, também nos anos sessenta, a teorização da comutação de pacotes (*packet-switching*) – segundo a qual as mensagens podiam ser fragmentadas em pequenos “pacotes”, seguir diferentes vias e ser reconstituídas como um todo aquando a sua chegada à destinação – é levada a cabo, independentemente, por Donald Davies, investigador do Laboratório Nacional de Física da Grã-Bretanha, por Paul Baran da corporação RAND (o *think tank* americano mais destacado durante a guerra fria), por Leonard Kleinrock na Universidade da Califórnia, em Los Angeles, e Lawrence Roberts na ARPA. Baseada neste conceito, em 1969, nasce a ARPAnet através da ligação de quatro “supercomputadores” situados na Universidade da Califórnia em Los Angeles (UCLA), na Universidade da Califórnia em Santa Bárbara, no Instituto de Investigação de Stanford e na Universidade do Utah.

A década de sessenta conhece igualmente avanços notáveis no que concerne à concepção do espaço informacional e da interface. Em 1963, o sistema Sketchpad, criado pelo cientista da computação norte-americano Ivan Sutherland, oferece a primeira interface de computador passível de manipulação direta por parte do utilizador, permitindo-lhe criar e manipular imagens e objetos num ecrã e lançando as bases para a programação orientada a objetos e a interface gráfica do utilizador.



Figura 7 – Ivan Sutherland demonstrando o Sketchpad no computador TX-2, 1963.

Por sua vez, a 9 de dezembro de 1968, Douglas Engelbart, do Instituto de Investigação de Stanford, apresenta o oNLine System a uma vasta audiência na conferência *Fall Joint Computer* em São Francisco, introduzindo as ideias de *bitmapping*, janelas, hiperligação<sup>28</sup>, manipulação direta da informação através do rato e um conjunto de instrumentos de comunicação que prefiguram o correio eletrónico e a videoconferência.

Tal como Christiane Paul faz notar o conceito de *bitmapping* de Engelbart foi fundamental dado que estabeleceu uma conexão entre o movimento dos eletrões no processador e a imagem no ecrã do computador. Efetivamente, o computador processa em pulsos de energia elétrica que se manifestam nos estados “ligado” (*on*) e “desligado” (*off*) podendo ser descritos enquanto “um” e “zero”. Através do *bitmapping*, cada *pixel* do ecrã está associado a pequenas unidades de memória do computador, designadas de *bits*, que se manifestam igualmente nos estados “ligado” e “desligado” e nas respetivas correspondências da linguagem binária. Assim, nas palavras da autora, através do conceito inovador de *bitmapping*:

---

<sup>28</sup> Douglas Engelbart desenvolve a noção de hiperligação sensivelmente na mesma altura em que Theodor Nelson apresenta este conceito. Porém, ambos os autores desenvolvem as suas noções de modo independente.

“O ecrã de computador podia, portanto, ser imaginado como uma rede de *pixels* que estão ‘ligados’ ou ‘desligados’, acesos ou escuros, e que criam um espaço bidimensional. A manipulação direta deste espaço, quer apontando ou arrastando foi possibilitada pela invenção de Engelbart do rato, a extensão da mão do utilizador no espaço de dados [*dataspace*].”  
(Paul, 2008: 10)

O oNLine System introduziu a ideia de que os computadores poderiam ser manipulados por utilizadores não-especializados com o intuito de processar informação para fins pessoais embora este sistema, na prática, requeresse ainda uma aprendizagem relativamente complexa a fim de ser usado. Paralelamente, o sistema oNLine, concebido por Engelbart e implementado pelos investigadores do Centro de Investigação de Aumento do Instituto de Investigação de Stanford, enfatizava as ideias de colaboração, de conhecimento coletivo e de partilha da informação evidenciando, portanto, uma estreita afinidade com aqueles que viriam a ser, mais tarde, valores fundamentais da *World Wide Web*.

Na verdade, tal como afirma Howard Rheingold, no seu livro *Smart Mobs* (2002), antes da palavra *hacker* ter ganho o significado de designar alguém que invade o sistema de um computador, o seu sentido original, aquando os anos 60, era o de denominar todos aqueles que trabalhavam no desenvolvimento de sistemas informáticos. Segundo o autor, os *hackers* envolvidos na criação da *Internet* eram fiéis a um contrato social informal que repudiava qualquer forma de autoridade e de centralização da informação, considerando que o acesso a esta e aos computadores deveria ser totalmente livre. Por isso, nas palavras de Rheingold:

“A *Internet* foi deliberadamente concebida por *hackers* a fim de ser um bem comum de inovação (*innovation commons*), um laboratório para criar, em colaboração, tecnologias melhores. Eles sabiam que alguma comunidade de *hackers* no futuro saberia mais acerca de redes do que os criadores originais e, como tal, os *designers* da *Internet* preocuparam-se em evitar obstáculos técnicos à inovação futura. A criação da *Internet* foi uma iniciativa comunitária e os *media* criados pelos primeiros *hackers* visavam apoiar comunidades de criadores. Com este fim, vários dos mais essenciais programas de *software* que tornaram a *Internet* possível não

são propriedade de qualquer empresa comercial – [mas sim] um híbrido de propriedade intelectual e de bem público inventado por *hackers*.” (Rheingold, 2002: 48)

A história colaborativa das redes digitais conhece outro importante marco quando o programador Ken Thompson, que trabalhava nos Laboratórios Bell da corporação American Telephone & Telegraph (AT&T), cria o sistema operativo Unix, em 1970, divulgando o seu código-fonte e incitando os programadores à colaboração no sentido de desenvolver *software* que potenciase a utilidade do Unix<sup>29</sup>.

Em 1971, Ray Tomlinson, um engenheiro americano ao serviço da empresa Bolt Beranek & Newman e a trabalhar em parceria com Douglas Engelbart, desenvolve o primeiro sistema mundial de correio eletrónico que permitia o envio de correio entre utilizadores em diferentes computadores ligados à ARPAnet. Paralelamente, a introdução dos protocolos TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol), em 1973, por Vint Cerf e Bob Kahn, estabelece a arquitetura fundamental da *Internet*, na medida em que possibilita a comunicação entre diferentes redes e não apenas numa só rede, sendo que o termo *Internet*, para descrever uma única rede TCP/IP, passará a ser utilizado a partir de 1974.

Em 1976, a AT&T interrompe a publicação do código-fonte Unix e, simultaneamente, o Homebrew Computer Club em Palo Alto recebe uma carta do jovem de 21 anos Bill Gates afirmando que os programadores do clube estavam a utilizar o novo instrumento de programação que a sua empresa Microsoft tinha desenvolvido, para o Altair, sem proceder ao devido pagamento. Bill Gates defendia que o *software* não era um bem público mas sim uma propriedade privada com valor comercial tendo, com base neste argumento, monopolizado a comercialização do sistema operativo Windows e construído uma das maiores fortunas do mundo (Rheingold, 2002: 49).

Na senda da investigação realizada por Ivan Sutherland e Douglas Engelbart, Alan Kay e uma equipa de investigadores do Grupo de Investigação em Aprendizagem

---

<sup>29</sup> Segundo Howard Rheingold, a colaboração em torno do Unix potenciou uma nova conceção de desenvolvimento de *software*. Nas suas palavras: “O *software* informático é distribuído para utilização sob a forma de ‘código objeto’, uma tradução do programa original (‘fonte’) numa coleção de zeros e uns, ilegível para os humanos mas executável por uma máquina. Ao distribuir o código-fonte, os criadores do Unix tornaram possível que outros programadores compreendessem como o código funcionava e fizessem as suas próprias modificações (...).” (Rheingold, 2002: 50)

do Xerox Parc, em Palo Alto, consagram a Interface Gráfica do Utilizador (*Graphical User Interface – GUI*) e a metáfora de escritório (*desktop metaphor*) com as suas múltiplas janelas no ecrã que seria, seguidamente, popularizada pelo Macintosh da Apple e, posteriormente, pela Microsoft. Introduzindo o seu conceito de Dynabook, no artigo “Personal Dynamic Media”, publicado em 1977, Alan Kay e Adele Goldberg afirmam:

“Embora os computadores digitais tenham sido concebidos originalmente para realizar computação aritmética, a capacidade para simular os detalhes de qualquer modelo descritivo significa que o computador, visto como um *medium* em si mesmo, pode ser todos os outros *media* se a incorporação e os métodos de visionamento forem suficientemente bem oferecidos. Além do mais, este novo ‘meta-medium’ é *ativo* – pode responder a inquéritos e experimentos – pelo que as mensagens podem envolver o aprendiz numa conversa dialógica (*two-way conversation*).”  
(Kay e Goldberg, 2003: 393-394, ênfase original na palavra “ativo”.)

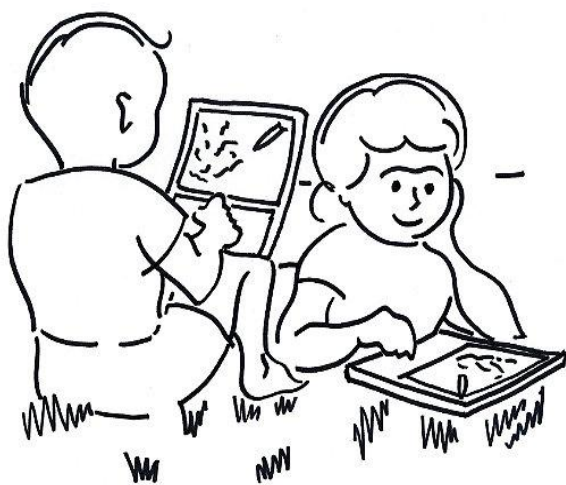


Figura 8 – Crianças a utilizar o Dynabook, baseado num desenho de Alan Kay, 1968.

Efetivamente, a noção de computador pessoal ganha impulso nos anos oitenta revelando todo um novo leque de atividades digitais possíveis, lançando o desafio da portabilidade e estreitando a relação do computador com a criatividade e a exploração individual. Paralelamente, durante esta década, a *Internet* expande-se, incorporando



redes que não eram militares ou científicas e, em 1989, a ARPAnet é desativada sendo que, a partir de 1991, a rede é privatizada e o acesso a esta transforma-se num bem de consumo com a ascensão dos fornecedores de acesso à *Internet* (Meikle e Young, 2012: 31).

Também em 1980, o Conselho Europeu para a Pesquisa Nuclear (Conseil Européenne pour la Recherche Nucléaire – CERN) contrata, por seis meses, o programador e investigador Tim Berners-Lee, que desenvolve, neste âmbito, um projeto baseado no conceito de hipertexto que visava facilitar a partilha e atualização de informação entre os investigadores. Em 1990, Tim Berners-Lee e Robert Cailliau, no âmbito do CERN, conceptualizam a *World Wide Web* no artigo “WorldWideWeb: Proposal for a HyperText Project”. Berners-Lee estabelece a estrutura da *Web* através da criação da HyperText Markup Language (HTML), do Uniform Resource Locator (URL) e do HyperText Transfer Protocol (HTTP).

Por esta altura, o sistema operativo GNU concebido por Richard Stallman, criador da Fundação para o *Software* Livre, estava já plenamente desenvolvido. Em 1991, Linus Torvalds, estudante na Universidade de Helsínquia começa a desenvolver um núcleo da sua autoria, disponibilizando o seu trabalho na rede e pedindo ajuda no seu desenvolvimento. O núcleo, denominado Linux, atrai milhares de programadores de todo o mundo e é desenvolvido como *software* livre sob a licença GPL (General Public License). O espírito coletivo e colaborativo que lhe esteve subjacente assinalou um retorno à conceção de *software* como bem público e consagrou a *Web* enquanto possibilitadora de fenómenos de inteligência coletiva e cultura participativa.

Em 1992, Marc Andreessen, um jovem estudante da Universidade de Illinois, utiliza os protocolos da WWW a fim de criar uma interface mais humana para a *Web*, acessível ao utilizador comum. Em conjunto com outros estudantes, Andreessen cria o *browser* Mosaic que é lançado em 1993. Este tornar-se-á um marco incontornável na expansão da *Web* que, nos EUA, nesse mesmo ano, conhece uma taxa de crescimento de 350%. Em 1994, após a conclusão da licenciatura, Andreessen e os seus colaboradores reescrevem o código do Mosaic criando, com fins comerciais, o *browser* Netscape. Neste período a *World Wide Web* apresenta um crescimento acelerado que tem o seu foco nos serviços *online* e no comércio eletrónico (Scholz, 2007: texto em formato eletrónico não paginado).

Porém, em 2001, no ano dos ataques suicidas em Nova Iorque e Washington D.C. protagonizados por terroristas com ligações à Al-Qaeda, o esvaziamento da primeira bolha das empresas *dot-com* consolida-se após a queda das ações de tecnologia da NASDAQ (National Association of Securities Dealers Automated Quotations) no ano anterior. O diagnóstico é negro, o desemprego alastra mas, todavia, os anos que se seguem são anos de mudança na *Web*, em que as empresas sobreviventes ao rebentamento da bolha, como a Google, a Amazon e a eBay, entre outras, reforçam o seu posicionamento no mercado e contribuem para o contínuo desenvolvimento da *WWW*.

Também em 2001, os artistas Ben Fry e Casey Reas, na altura alunos do artista digital John Maeda no Media Lab do MIT, desenvolvem a linguagem de programação *open source* Processing com o fim de promover a literacia em *software* no seio das artes visuais. Inicialmente pensada com o objetivo de ensinar bases de programação informática num contexto visual, a linguagem Processing consagrou-se como uma ferramenta central na produção de obras de arte e *design* digital tendo recebido vários prémios.

Em resposta ao pessimismo gerado pelo colapso das *dot-com*, Tim O'Reilly colabora com a MediaLive International na organização da conferência *Web 2.0* que decorre em outubro de 2004, em São Francisco, onde advoga a ideia de nos encontrarmos perante uma nova geração da *WWW*. Em 2005, O'Reilly publica o artigo "What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software" consagrando a noção de "arquitetura da participação" da *Web 2.0*<sup>30</sup> segundo a qual os utilizadores acrescentam valor aos serviços da rede simplesmente por os utilizarem. No ano seguinte, O'Reilly apresenta a seguinte definição:

"A *Web 2.0* é a revolução do negócio na indústria de computadores causada pela mudança para a *Internet* como plataforma e uma tentativa de compreender as regras de sucesso nessa plataforma. No seio dessas regras, uma é fundamental: a de construir aplicações que aproveitem efeitos de rede, que melhorem quanto mais pessoas as utilizarem. (Isto é

---

<sup>30</sup> O termo *Web 2.0* foi cunhado em 2004 por Dale Dougherty, cofundador com Tim O'Reilly da O'Reilly Media Inc.

o que em outro lugar denominei de ‘aproveitar a inteligência coletiva’).”  
(O’Reilly, 2006: texto em formato eletrónico, não paginado.)

Efetivamente, O’Reilly concebe a *Web 2.0* como um modelo de negócio desenvolvido em torno da gestão de bases de dados, da customização, automatismo e possibilidade de participação por parte dos utilizadores. Tal como Meikle e Young afirmam:

“A primeira definição de *Web 2.0* (2005) de O’Reilly era uma lista de exemplos, incluindo a Google, Flickr, blogues, Wikipedia e BitTorrent (que não é, em sentido estrito, baseado na *Web*, embora os utilizadores usem efetivamente *websites* a fim de localizar ficheiros para partilha usando o BitTorrent). A partir daqui, o termo desenvolveu-se a fim de descrever um conjunto flexível de princípios. Um dos principais é a constatação de que as empresas de *media* convergentes com sucesso estavam a ser construídas em torno do fornecimento de serviços ao invés de pacotes de *software*. (...) Um segundo princípio é o da ‘arquitetura da participação’, através da qual os utilizadores acrescentam valor ao sistema simplesmente ao utilizarem-no – pense-se na ferramenta de recomendação da Amazon, que é capaz de fornecer recomendações tanto mais rigorosas quanto mais pessoas utilizarem o seu sistema. Outro princípio chave da *Web 2.0* é o de que as empresas desenvolvem serviços de *software* que podem ser utilizados através de múltiplos dispositivos – pense-se no Facebook no iPod e no telemóvel bem como no *desktop*. E um quarto princípio é a ênfase na base de dados como a chave para o domínio do mercado (...).” (Meikle e Young, 2012: 66-67)

É neste contexto, claramente marcado por interesses corporativos, que se desenvolvem os *media* sociais, que se tornam centrais na vida quotidiana dos utilizadores das redes digitais, como, por exemplo, o MySpace, iniciado em 2003, e o Facebook, lançado em 2004 e originalmente aberto apenas a utilizadores com endereço de correio eletrónico @harvard.edu, sendo posteriormente alargado a outras universidades e finalmente disponibilizado a um público mais vasto a partir de setembro de 2006. Assim, o termo “*media* sociais” refere “o conjunto de novos *media* que possibilitam a interação social entre participantes, frequentemente através da partilha de

*media*” (Ito et al., 2010: 28, nota 1). Entre os géneros mais populares de *media* sociais incluem-se o *instant messaging*, blogues, as redes sociais e *sites* de partilha de vídeo e fotografia, entre outros (Ibid).

A expansão da cultura da partilha e da participação nos *media* sociais e na *Web 2.0* tem sido acolhida por análises díspares e, por vezes, antagónicas – como iremos ver. Efetivamente, a plena integração das redes digitais na dinâmica do capitalismo global pós-fordista, com todas as suas contradições e complexidades, evidencia, hoje, o quão utópico era esse ciberespaço, totalmente independente e emergente, celebrado em 1996, pelo autor, ativista e membro fundador da Electronic Frontier Foundation John Perry Barlow no seu manifesto “A Declaration of the Independence of Cyberspace”<sup>31</sup>.

---

<sup>31</sup> O manifesto “A Declaration of the Independence of Cyberspace” foi escrito em 1996 em resposta à implementação, nesse mesmo ano, do Communications Decency Act nos Estados Unidos da América que era considerado, pela Electronic Frontier Foundation, como uma ameaça à independência e soberania do ciberespaço. O manifesto pode ser lido *online*: <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html> (acedido a 14 de maio de 2013).

## 2.º Capítulo

### A obra participativa nas artes digitais

“Os meios de comunicação contemporâneos e redes como o Facebook, YouTube, Second Life e Twitter oferecem às populações globais a possibilidade de apresentar as suas fotografias, vídeos e textos de uma forma que não pode ser distinguida de qualquer obra de arte pós-conceptual, incluindo obras de arte baseadas no tempo (*time-based*). E isto significa que a arte contemporânea se tornou hoje uma prática cultural em massa. Então, a questão levanta-se: como pode um artista contemporâneo sobreviver a este sucesso popular da arte contemporânea? Ou, como pode o artista sobreviver num mundo em que qualquer um pode, no final de contas, tornar-se artista?” (Groys, 2009: texto em formato eletrónico, não paginado.)

No seu texto “@ at MoMA”, publicado no dia 22 de março de 2010 no blogue do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMA), Paola Antonelli, curadora sénior do Departamento de Arquitetura e Design deste museu, anunciava a *aquisição* do símbolo tipográfico da arroba e a sua integração na coleção do MoMA. Apresentando uma breve história do símbolo da arroba, Paola Antonelli assinala o ano de 1971 quando Ray Tomlinson, um engenheiro ao serviço da empresa Bolt Beranek and Newman e a trabalhar em parceria com Douglas Engelbart, desenvolve o primeiro sistema mundial de correio eletrónico que permitiria o envio de correio entre utilizadores em diferentes computadores ligados à ARPAnet.

Como Antonelli refere, em janeiro de 1971, a arroba era um símbolo fantasmático e subutilizado dos teclados até que, em outubro do mesmo ano, Tomlinson a redescobre, apropriando-se dela e de um dos seus significados, o da localização, para dar início a uma nova forma de comunicação cujo impacto extraordinário ele próprio não poderia prever. Porém, e na medida em que a arroba pertence ao domínio público, esta *aquisição* não teve custo financeiro para o MoMA sendo que este, nas palavras da curadora, adquiriu “o ato de *design* em si mesmo” que será materializado em diferentes

tipos de letra (devidamente indicadas e datadas tal como é norma na prática museológica).

Assim, a integração da arroba na coleção do MoMA, embora em sintonia com uma das principais missões do museu enquanto instituição – a de adquirir e preservar as formas de expressão artística emblemáticas da sua época –, situa-se acima de tudo num plano conceptual e não podemos deixar de o ler à luz da atual consagração de uma sociedade em rede e em fluxo constante moldada pelas tecnologias da comunicação e da informação.

O presente capítulo pretende analisar o significado desta cultura da participação potenciada pelos *media* digitais e o modo como esta se reflete nas artes à luz do pensamento do académico americano Henry Jenkins. Paralelamente, propõe-se uma reflexão crítica sobre a forma como as artes digitais se inscrevem nas redes de comunicação contemporâneas apresentando-se como um fenómeno complexo que tem tanto de disrupção como de reapropriação. Finalmente, este capítulo visa a elaboração e exemplificação do nosso conceito de obra participativa nas artes digitais, procedendo a uma revisão de leituras no âmbito deste tema específico.

## **2.1. A cultura da participação segundo Henry Jenkins**

O autor Henry Jenkins tem-se afirmado como uma referência central da abordagem culturalista no estudo das comunidades de fãs e das práticas participativas e criativas que envolvem os novos *media* (Ekström et al., 2011: 2). No seu livro *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006), repleto de exemplos e estudos de caso, Jenkins define a “cultura da participação” como uma cultura em que os fãs e outros participantes se envolvem ativamente na criação e circulação de novos conteúdos e estabelece uma distinção entre “interatividade”, definida a partir das propriedades técnicas dos *media* digitais, e “participação” que descreve as formas de envolvimento da audiência com os *media* que são moldadas por protocolos culturais e sociais ao invés de o serem estritamente pela própria tecnologia. Nas suas palavras:

“Inicialmente, o computador ofereceu oportunidades alargadas para interagir com os conteúdos dos *media* e enquanto operasse nesse nível era relativamente fácil para as empresas de *media* mercantilizar e

controlar o que acontecia. Porém, crescentemente, a *Web* tem-se tornado num lugar de participação do consumidor que inclui muitas formas não autorizadas e imprevistas de envolvimento com os conteúdos. (...) Permitir que os consumidores interajam com os *media* sob circunstâncias controladas é uma coisa; permitir que eles participem na produção e distribuição de bens culturais – segundo os seus próprios termos – é algo completamente diferente.” (Jenkins, 2006: 133)

Saliente-se que a noção de *media* considerada por Jenkins nesta obra baseia-se na definição da historiadora americana Lisa Gitelman que concebe um modelo de *media* em dois níveis: no primeiro nível, o *medium* consiste numa tecnologia que possibilita a comunicação; e, num segundo nível, o *medium* é um conjunto de práticas sociais e culturais, um grupo de protocolos associados, que se desenvolveram em torno daquela tecnologia e que estão longe de serem estáticos. De acordo com Gitelman, os sistemas de distribuição não se confundem com os *media* uma vez que os primeiros são simplesmente tecnologias enquanto que os segundos são sistemas culturais<sup>32</sup>. Assim, embora as tecnologias de distribuição (*delivery technologies*) estejam sujeitas a uma rápida obsolescência já os *media* persistem como camadas num estrato mediático e cultural complexo. De acordo com Henry Jenkins:

“O conteúdo de um *medium* pode mudar (como ocorreu quando a televisão substituiu a rádio como meio de contar histórias, deixando a rádio livre para se transformar no principal mostruário do *rock and roll*), a sua audiência pode mudar (como acontece quando os *comics* se transformam de um *medium mainstream* nos anos cinquenta para o *medium* de nicho de hoje), o seu estatuto social pode elevar-se ou cair (como acontece quando o teatro se desloca de um formato popular para um formato de elite), mas uma vez que um *medium* se estabelece como satisfazendo alguma necessidade humana fundamental, ele continua a

---

<sup>32</sup> Henry Jenkins apresenta esta distinção entre sistemas de distribuição e *media* a partir do artigo da autoria de Lisa Gitelman intitulado “Introduction: Media as Historical Subjects”. Para mais detalhes consultar: Gitelman, Lisa. 2006. *Always Already New: Media, History and the Data of Culture*. Cambridge, MA: MIT Press. No glossário do livro *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Jenkins apresenta a noção de *media* do seguinte modo: “Segundo a definição de Lisa Gitelman: ‘estruturas de comunicação socialmente realizadas, em que as estruturas incluem simultaneamente as formas tecnológicas e os seus protocolos associados, e nas quais a comunicação é uma prática cultural’.” (Jenkins, 2006: 289)

funcionar dentro de um sistema mais vasto de opções de comunicação.”  
(Jenkins, 2006: 14)

Por isso, para Jenkins, os novos *media* convivem com os velhos *media* não operando uma simples substituição destes mas implicando a sua transformação. Nesse sentido, a convergência dos meios de comunicação<sup>33</sup> afasta-se, segundo Jenkins, de uma mera mutação tecnológica, tendo um cariz cultural, pelo que o autor rejeita assim uma leitura da convergência baseada naquilo que ele designa de falácia da caixa preta, segundo a qual todos os conteúdos mediáticos tendem a ser centralizados num único aparelho: a “caixa preta” na sala de estar ou no nosso bolso (no caso do telemóvel).

Na verdade, para Jenkins, o que observamos é que cada vez mais habitamos um ambiente de proliferação de *media* e de dispositivos no qual as indústrias mediáticas utilizam a convergência de modo a expandir o mercado potencial para que os seus conteúdos sejam exibidos no mais vasto leque possível de *media*. Simultaneamente, a convergência tem impacto também no modo como consumimos e interagimos com os *media*. Assim, por exemplo, trabalhamos num documento ao mesmo tempo que ouvimos uma música no Spotify, uma janela de *chat* abre-se no nosso Gmail para que possamos trocar impressões com uma colega sobre um texto colaborativo, utilizamos uma aplicação como o Vuze para fazer *download* de um documentário através do protocolo BitTorrent, fazemos uma remistura (*remix*) de imagens desse e de outros documentários e colocamo-la no nosso canal de YouTube fazendo a sua partilha no Facebook – de manhã à noite, o quotidiano é cada vez mais marcado pela nossa imersão e participação nos *media*. A forma intensa como nos relacionamos com estes e que faz com que busquemos ativamente os conteúdos que nos interessam, saltitando entre vários dispositivos e navegando de meio em meio numa experiência híbrida, alia-se à emergência de novas formas de narrar, nomeadamente a *transmedia* que tece um mundo narrativo espraçando-o em múltiplas plataformas mediáticas.

Este ambiente de mediações em que vivemos é moldado pelas decisões das indústrias mediáticas mas a convergência ganha também forma, segundo Jenkins,

---

<sup>33</sup> No livro *Media Convergence: Networked Digital Media in Everyday Life*, Meikle e Young definem os “*media* convergentes” como “referindo-se a conteúdos, indústrias, tecnologias e práticas de *media* que são simultaneamente digitais e em rede.” (Meikle e Young, 2012: 2). Na sua obra *Remediation: Understanding New Media*, publicada em 1999, Bolter e Grusin descrevem a convergência enquanto “*remediação*”, isto é, a representação de um *medium* por outro *medium*: “A convergência é a *remediação* mútua de pelo menos três tecnologias importantes – telefone, televisão e computador – cada uma das quais é um híbrido de prática técnica, social e económica e cada uma das quais oferece o seu próprio caminho para a imediatividade.” (Bolter e Grusin, 2000: 224)



através das decisões e participação dos utilizadores num fenómeno que o autor designa de “convergência de base” (*grassroots convergence*) que salienta o empoderamento (*empowerment*) das audiências quando estas exigem o direito de aceder aos *media* que desejam, quando e onde desejam, de discutir pública e coletivamente os conteúdos dos *media* bem como de transmitir em diferentes canais de distribuição os *media* por si criados. Esta forma de convergência entra frequentemente em conflito com aquela protagonizada pelas indústrias mediáticas, que coloca a tónica na máxima visibilidade das suas propriedades no mercado, sendo que as profundas contradições entre ambas têm-se manifestado com particular intensidade no âmbito dos debates e guerras travadas em torno das leis que regem a propriedade intelectual<sup>34</sup>.

Assim, a cultura da convergência apresentada por Jenkins é um processo cultural complexo no qual os seus vários agentes ora se relacionam de modo sinérgico, ora de forma agonística, mantendo relações de interdependência num cenário crescentemente participativo. Neste quadro, na análise de Jenkins, os novos *media* não surgem somente associados a formas mais ativas de consumo dos *media* mas também à emergência de uma cultura de empoderamento dos cidadãos que invoca novas utopias.

Esta cultura da participação através dos *media* tem uma longa história, segundo Jenkins, que Meikle e Young sistematizam, no que concerne ao século XX, começando pela fotocopiadora que, ao ser adotada por grupos editoriais alternativos e criadores de fanzines, permitiu o alargamento da expressão das subculturas; passando pelo gravador de vídeo que possibilitou que as audiências gravassem filmes, séries e os programas de que mais gostavam criando as suas videotecas pessoais e editando as suas próprias produções amadoras; a câmara vídeo que possibilitou autonomia na filmagem permitindo a criação de vídeos amadores; os leitores de áudio portáteis, do Walkman ao telemóvel, que possibilitaram a customização sonora do ambiente individual; os videojogos que criaram um sentimento de imersão e envolvimento com as narrativas lúdicas; e, finalmente, numa lista não exaustiva, as câmaras digitais, o *software* de

---

<sup>34</sup> Citando Jenkins: “Com a consolidação de poder representada pelo Digital Millenium Copyright Act de 1998, a lei americana da propriedade intelectual foi reescrita a fim de refletir as exigências dos produtores de *media* de massa – abstando-se de oferecer incentivos económicos aos artistas individuais e procurando proteger os enormes investimentos económicos feitos pelas empresas de *media* em entretenimento de marca; demarcando-se de uma proteção de duração limitada que permitiria que as ideias entrassem em circulação geral enquanto ainda beneficiam o bem comum e orientando-se para a noção de que os direitos de autor devem durar para sempre; afastando-se do ideal dos ‘comuns culturais’ (*cultural commons*) e aproximando-se do ideal da propriedade intelectual.” (Jenkins, 2006: 137)

manipulação de imagem ou os programas de edição e de pós-produção áudio que possibilitam um leque vastíssimo de novas formas de produção (Meikle e Young, 2012: 82).

Para Jenkins, estas práticas participativas acentuam uma estética “faça-você-mesmo” (*do-it-yourself: DIY*) que o autor encara como uma revitalização da cultura *folk* (cultura tradicional). Efetivamente, segundo Jenkins, a história das artes americanas no século XX pode ser pensada em termos da substituição da cultura tradicional pelos meios de comunicação de massa sendo que, muito embora inicialmente a indústria de entretenimento comercial tenha recrutado, no seio da comunidade, artistas para integrar as suas produções, à medida que as normas de perfeição técnica e de desempenho se foram impondo na indústria os artistas amadores foram sendo excluídos. Simultaneamente, as comunidades de fãs foram crescendo em resposta aos conteúdos veiculados pelos meios de comunicação de massa. Ora, tal como Jenkins faz notar:

“Alguns especialistas em *media* defendem a distinção útil entre cultura de massa (uma categoria da produção) e cultura popular (uma categoria do consumo), argumentando que a cultura popular é o que acontece aos materiais da cultura de massa no momento em que estes chegam às mãos dos consumidores, quando uma canção tocada na rádio fica tão associada com uma noite particularmente romântica que dois jovens amantes decidem chamá-la ‘a nossa canção’, ou quando um fã fica tão fascinado com uma determinada série de televisão que esta o inspira a escrever histórias originais sobre os seus personagens.” (Jenkins, 2006: 136)

Portanto, nesta aceção a cultura popular emerge quando a cultura de massa retorna à cultura tradicional. Estas culturas de base social, quer a popular, quer a tradicional, são fundamentais para vitalizar uma cultura participativa. No artigo “Artistic Expression in the Age of Participatory Culture: How and Why Young People Create” (2008), Henry Jenkins e Vanessa Bertozzi analisam o impacto desta estética “faça-você-mesmo” junto dos jovens criadores de *media* através de exemplos detalhados sobre adolescentes americanos<sup>35</sup>.

---

<sup>35</sup> O artigo citado foi escrito no âmbito do projeto de investigação *Young Artists* conduzido por Henry Jenkins e Vanessa Bertozzi na altura doutoranda no programa Comparative Media Studies do MIT. Bertozzi desenvolveu um *website* do projeto no qual se podem encontrar informações detalhadas sobre os jovens artistas que nele colaboraram. Em alguns casos, os jovens optaram por ser identificados através de

Partindo do estudo da autoria de Amanda Lenhart e Mary Madden *Teen Content Creators and Consumers*, realizado em 2005, no âmbito do projeto Pew Internet & American Life, Jenkins e Bertozzi assinalam que mais de metade dos adolescentes americanos e 57% dos adolescentes que usam a *Internet* podem ser considerados criadores de *media* isto é, de acordo com o estudo citado, já terão criado blogues ou páginas *Web*, publicado fotografias, histórias ou vídeos originais ou feito remistura de conteúdos encontrados *online* e outros, criados por si<sup>36</sup>.

Os “jovens artistas” que ilustram o artigo “Artistic Expression in the Age of Participatory Culture: How and Why Young People Create”, de Jenkins e Bertozzi, dedicam-se a práticas expressivas e criativas em áreas de nicho: Chloe, uma jovem de dezassete anos que vive em Massachusetts, e Antonia, uma adolescente de catorze anos, são praticantes e entusiastas de *cosplay*<sup>37</sup> (*costume play*); Ariel Schrag, uma jovem que cresceu junto à Baía de São Francisco, é uma artista de banda desenhada alternativa; Peter, The SidDog, um adolescente californiano, cria animações *machinima*<sup>38</sup> utilizando o *software* de realização de filmes disponível no jogo *The Sims 2*; Ed, músico e compositor, gravou um álbum original no seu Mac em Brooklin e divulgou o seu trabalho fazendo-o circular em Mp3 na *Web* e no seu iPod acabando por se tornar conhecido e fundar a banda Grizzly Bear; Josh Meeter, um fã e aspirante a realizador cinematográfico criou uma animação que parodia os filmes de George Lucas e Steven Spielberg e Petey, de treze anos, partilha no seu *website* animações em *flash*, banda desenhada, jogos, textos e música original e remisturada.

---

nomes fictícios. Para mais informações consultar o *website* do projeto: <http://www.vanessabertozzi.com/youngartists/aboutus.html> (acedido a 21 de maio de 2013).

<sup>36</sup> Citando Jenkins e Bertozzi relativamente ao estudo *Teen Content Creators and Consumers*: “33% dos adolescentes partilham o que criam *online* com os outros. 22% possuem as suas próprias *homepages*. 19% são ativos em blogues e 19% fazem remistura de conteúdos encontrados *online*. Contrariamente aos estereótipos populares, estas atividades não se restringem a utilizadores do género masculino, suburbanos e brancos. Efetivamente, os miúdos urbanos (40%) têm maior probabilidade de ser criadores de *media* do que os seus congéneres suburbanos (28%) ou rurais (38%). As raparigas mais velhas (27%) têm maior probabilidade do que os rapazes da sua idade (17%) de se envolverem no desenvolvimento de blogues ou outras atividades sociais *online*. As investigadoras [do projeto] Pew não encontraram diferenças significativas em termos de raça.” (Jenkins e Bertozzi, 2008: 173-174) O estudo *Teen Content Creators and Consumers* da autoria de Amanda Lenhart e Mary Madden encontra-se disponível *online*: [http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2005/ PIP Teens Content Creation.pdf.pdf](http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2005/PIP_Teens_Content_Creation.pdf.pdf) (acedido a 22 de maio de 2013).

<sup>37</sup> O termo *cosplay*, abreviatura de *costume play*, descreve uma prática lúdica protagonizada principalmente (embora não exclusivamente) por jovens em que estes se disfarçam ou fantasiam em personagens oriundas por exemplo de *animes*, mangas, *comics*, videojogos ou bandas musicais assumindo o mais detalhadamente possível todos os seus traços de personalidade e comportamento.

<sup>38</sup> O termo *machinima* descreve um género híbrido de “máquina” e “cinema” baseado em animações digitais 3D criadas em tempo real através de ferramentas e recursos disponíveis nos videojogos.

Ora, segundo Jenkins e Bertozzi, a diluição das fronteiras entre amadores e profissionais, nomeadamente no campo das artes, faz-se sentir com acuidade na atualidade sendo que os novos canais de distribuição permitem que trabalhos amadores circulem em canais similares às obras produzidas comercialmente potenciando uma “criatividade de base” (*grassroots creativity*) a uma escala inimaginável anteriormente. Nas palavras dos autores:

“A questão de saber se estes jovens são ou não, de facto, artistas é interessante. Permitam-nos que deixemos de lado para já se criar *media* é o mesmo que criar arte. Em tempos, a cultura ocidental teria desenhado uma linha nítida entre amadores e profissionais e teria reservado a palavra *artista* para alguém que produzisse arte – se não como meio de subsistência pelo menos como uma parte significativa das suas vidas. (...) Atualmente, estas distinções entre amador e profissional, *hobbyist* e artista estão a esbater-se: estes jovens apresentam o seu trabalho perante um público numa idade muito mais precoce, desenvolvem reputações no seio de uma comunidade mais vasta, e definem as suas identidades num grau que não é pequeno através daquilo que criam.” (Jenkins e Bertozzi, 2008: 172-173)

Este esbatimento de fronteiras caracteriza, segundo Jenkins e Bertozzi, uma “nova cultura participativa” (Jenkins e Bertozzi, 2008: 174) que se pode definir como tendo barreiras relativamente baixas à expressão artística e ao envolvimento cívico e um estímulo forte à criação e à partilha criativa no seio da comunidade. Nesta cultura podemos encontrar formas de orientação informal através das quais aquilo que é conhecido pelos mais experientes é transmitido aos aprendizes. Segundo os autores, é também uma cultura na qual os membros sentem que os seus contributos são importantes e na qual se experiencia um grau de conexão social pelo menos ao nível do quão é relevante para os participantes o que as outras pessoas pensam sobre o que eles criaram. “Nem todos os membros têm de contribuir, mas todos precisam de sentir que são livres para contribuir quando estiverem prontos e que as suas contribuições serão valorizadas apropriadamente” (Ibid). Assim, no seio desta cultura, as artes são profundamente integradas no quotidiano das pessoas, sendo que todos estes aspetos mencionados devem implicar, segundo Jenkins e Bertozzi, uma reflexão profunda e o alargamento das funções sociais das instituições de arte que podem juntar ao seu papel

tradicional de curadoras das artes, o de potenciadoras do imenso leque de expressões artísticas e criativas contemporâneas. Citando Jenkins e Bertozzi:

“Este estudo sugere que os jovens permanecem ativamente interessados nas artes, se considerarmos as artes como o leque total da expressão humana. Este estudo revela que os jovens estão a participar nas artes a um nível imprevisto, se por participação entendermos não apenas o consumo de *performances* e exposições públicas, mas antes o fazerem e distribuírem os seus próprios trabalhos de *media*. O que podem as instituições artísticas fazer a fim de apoiar este processo? Podem oferecer formação de maneira a ajudar os jovens a adquirir competências nestes novos modos de expressão. Podem oferecer *websites* e exposições que apresentem os melhores trabalhos produzidos e desta forma chamar mais atenção pública para a expressão criativa desta geração emergente de artistas. Podem incentivar redes que agenciem relações entre os artistas emergentes e os consagrados. (...) As instituições de arte não precisam necessariamente de fazer a curadoria mas podem, certamente, facilitar a produção e troca de obras artísticas na era digital. Nesse processo, convidam ao esbatimento das linhas entre arte de elite e arte popular, criando um espaço mais convidativo para os jovens experimentarem e explorarem expressões artísticas de todos os tipos.” (Jenkins e Bertozzi, 2008: 191-192)

As análises de Henry Jenkins destacam-se pela sua riqueza em termos de estudos de caso, pela sua experiência prática como consultor especialista junto de *stakeholders* ligados quer ao mercado, quer à investigação e, também, pela sua capacidade exemplar de articular referências teóricas anglo-saxónicas e europeias numa escrita acessível mas complexa e cuidada. Trata-se de um autor que claramente destaca os efeitos de empoderamento decorrentes do envolvimento dos utilizadores com os *media* e que oferece um importante contributo para problematizar as fronteiras estabelecidas no discurso crítico entre cultura *mainstream* e cultura de nicho, arte popular e arte de elite, amadores e profissionais, entre outras.

O seu pensamento tem sido alvo de debate e algumas das críticas que lhe têm sido feitas passam pelo facto de, nomeadamente na obra *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, os estudos de caso serem essencialmente centrados em fãs,

isto é, utilizadores extremamente dedicados a certos *media* cujo grau de envolvimento não pode ser, segundo Meikle e Young, extrapolado e generalizado como tendências mais gerais da interação com os *media* na nossa sociedade (Meikle e Young, 2012: 107-108).

Paralelamente, no seu artigo “ Participatory Media in Historical Perspective: An Introduction” (2011), Anders Ekström, Solveig Jülich, Frans Lundgren e Per Wisselgren consideram que a distinção entre “*media* interativos” e “*media* participativos” proposta por Jenkins é um contributo efetivamente relevante embora haja o perigo de que esta abordagem obscureça a relação assimétrica entre audiência e *media* na medida em que, tal como os autores salientam, as tecnologias possuem condições e constrangimentos que devem ser tomados em linha de conta. Nesse sentido, segundo os autores, uma abordagem centrada na materialidade dos *media*, na senda do pensamento de Marshall McLuhan, deve ser considerada a par da visão culturalista baseada nos hábitos culturais dos utilizadores.

Efetivamente, na sua célebre obra *Compreender os Meios de Comunicação: Extensões do Homem* (2008), publicada originalmente em 1964, o autor canadiano Marshall McLuhan defendia a ideia de que os *media* eletrónicos (designados de frios porque requeriam menos atenção, não exigindo concentração ou especialização por parte do público) iriam contribuir para a criação de ambientes interativos e participativos que permitiriam superar o isolamento do sujeito induzido pelos *media* mecânicos (identificados como quentes porque exigiam um elevado nível de concentração procedendo à extensão de um só sentido em “alta definição”). Citando McLuhan em *Compreender os Meios de Comunicação: Extensões do Homem*:

“Há uma regra básica que nos permite distinguir um meio quente, como a rádio ou o cinema, de um meio frio, como o telefone ou a televisão. Um meio quente é aquele que estende ou prolonga um único sentido em ‘alta definição’. A alta definição é o modo de ser plenamente saturado de informação. A fotografia é, em termos visuais, um meio de ‘alta definição’. Um *cartoon* é um meio de ‘baixa definição’, pelo simples facto de nos fornecer muito pouca informação visual. O telefone é um meio frio, ou de baixa definição, porque o ouvido recebe apenas uma pequena quantidade de informação. E a fala é um meio frio e de baixa definição porque nos dá muito pouco, exigindo da parte do ouvinte um

processo de preenchimento. Os meios quentes, por seu lado, não deixam tanta coisa a ser preenchida ou completada pelo público. Como tal, os meios quentes requerem uma baixa participação, ao passo que os meios frios exigem uma elevada participação ou completamento por parte do público.” (McLuhan, 2008: 35)

Paralelamente, de acordo com Ekström, Jülich, Lundgren e Wisselgren, a reflexão aprofundada em torno de uma política da participação requer também uma análise mais multidimensional:

“Na atual investigação sobre história dos *media*, duas linhas de pensamento dominam a caracterização política da atividade da audiência: a análise do empoderamento, que é comumente associada ao campo dos estudos culturais; e a análise da incorporação, que mais frequentemente se suporta em conceitos das perspectivas foucaultianas sobre o poder. Estas orientações teóricas são convencionalmente consideradas como alternativas em competição. O que aconteceria se fossem ao invés consideradas como complementares? Não será possível pensar estas duas perspectivas como parte integrante do que significa ser envolvido como um público, possibilitando a ação coletiva e, ao mesmo tempo, estabilizando alguns vetores de ação em particular?” (Ekström, Jülich, Lundgren e Wisselgren, 2011: 7)

A par da necessidade de integrar de forma complementar as perspectivas do empoderamento e da incorporação, rejeitando análises dicotômicas do fenómeno, os autores evidenciam ainda a crise da oposição clássica entre a concepção de “públicos” e a de “audiências”. Esta distinção consagrada nomeadamente por Jürgen Habermas na sua obra *Mudança Estrutural da Esfera Pública* (1984), publicada na Alemanha em 1962, descrevia a história das audiências como uma história de decadência defendendo que os públicos, constituídos coletivamente e dotados de espírito crítico e cívico, do final do século XVIII e inícios do século XIX, dão lugar às audiências individualizadas, atomizadas e consumidoras a partir do final do século XIX e durante o século XX.

Esta análise histórica encontrava-se em sintonia com as leituras críticas dos teóricos da Escola de Frankfurt, Max Horkheimer e Theodor Adorno, bem como com a crítica da sociedade do espetáculo desenvolvida pelo teórico, escritor, realizador e ativista Guy Debord na obra *A Sociedade do Espectáculo* (1991) publicada pela

primeira vez em França, em 1967. Trabalhando no quadro conceptual dos “*media* de massa” e da “cultura de massa”, estes e outros críticos reforçaram uma distinção analítica entre públicos, pensados como ativos, e audiências, equacionadas como passivas.

Também no campo multidisciplinar da teoria dos *media* esta dicotomia persiste embora, tal como Ekström, Jülich, Lundgren e Wisselgren argumentam, ela se torne cada vez mais difícil de sustentar face à crescente participação das audiências e mediação dos públicos no ambiente dos *media* contemporâneos. Porém, para os autores, esta divisão sempre foi problemática e uma visão histórica aprofundada permite encontrar vários modos de participação das audiências e de mediação dos públicos pelo menos a partir do final do século XVIII.

Efetivamente gostaríamos de convocar para a nossa dissertação este quadro conceptual complexo, capaz de articular perspetivas críticas frequentemente consideradas contraditórias, porque consideramos que a compreensão da participação do público nos novos *media* e, em particular, o tema que pretendemos aprofundar – as práticas participativas nas artes digitais – requerem esta dupla análise do fenómeno resgatando-o de qualquer determinismo.

## **2.2. Artes digitais, *hacktivismo* e Web 2.0: disrupção e incorporação**

No seu recente livro *Networked Disruption: Rethinking Oppositions in Art, Hactivism and the Business of Social Networking* (2013), que resulta da edição da sua dissertação de doutoramento, a investigadora e curadora italiana residente em Berlim, Tatiana Bazzichelli, propõe-se analisar as práticas artísticas e *hacktivistas*<sup>39</sup> como geradoras, simultaneamente, de pensamento e ação crítica bem como de inovação no negócio. Assim, nas palavras da autora:

---

<sup>39</sup> *Hactivismo* é uma palavra-valise que resulta da aglutinação das palavras inglesas “*hack*” e “*activism*” e que designa a intervenção e a disrupção do uso e das finalidades estabelecidas dos computadores e das redes informáticas de um modo ativista, como forma de protesto a fim de promover objetivos políticos e mudança social. Um dos exemplos mais relevantes de *hacktivismo* da nossa atualidade é a rede descentralizada e global Anonymous, originada em 2003 no fórum de discussão *4chan*, e conhecida pelas suas intervenções ativistas em defesa da liberdade de expressão e denunciando abusos de poder, corrupção e violência contra os cidadãos.



“O ponto de partida para esta dissertação é a consideração de que, por um lado, as comunidades de base (*grassroots communities*) em rede têm servido para acelerar o capitalismo desde o surgimento da cultura digital e das ciber-utopias; por outro lado, têm também servido para reforçar o antagonismo a este, ao gerarem práticas artísticas críticas e intervenções *hacktivistas* baseadas em tecnologias e metodologias de partilha e de *networking*. Esta disrupção mútua e as oposições coexistentes entre arte, negócio e redes sociais mostram como os *hackers* e artistas têm sido simultaneamente agentes ativos de inovação no negócio bem como aqueles [agentes] que o minam.” (Bazzichelli, 2013: 9)

Deste modo, Bazzichelli, partindo do contexto da *Web 2.0* e da atual rentabilização das interações sociais na rede, problematiza a noção segundo a qual os *hackers* e artistas seriam pura e simplesmente cooptados pelo sistema capitalista no seu processo infundável de adaptação e recuperação dos elementos desviantes e criativos para os seus próprios fins. Para a autora, se é certo que o desenvolvimento do capitalismo avança a par da reformulação e incorporação de práticas radicais – tal podendo ser observado, nomeadamente, no caso da ascensão da cibercultura ou do ambiente *hacker* durante os anos sessenta na Califórnia<sup>40</sup> – a relação entre as práticas críticas *hacktivistas* e artísticas e o mundo do negócio deve ser, todavia, compreendida à luz de uma dialética polifónica segundo a qual coexistem diversas abordagens que ecoam entre si e se moldam reciprocamente. Assim, o conceito de dialética deve ser reequacionado no contexto da disrupção sendo que esta não significa rutura mas sim agir de forma inesperada, inovando a partir do interior da lógica do negócio. Portanto, para Bazzichelli, a tensão dialética entre negócio e oposição a este devém uma oposição sinérgica em que ambos os termos se influenciam e fazem parte um do outro. De acordo com a autora:

---

<sup>40</sup> Tal como Bazzichelli faz notar: “Enquanto muitas das pessoas envolvidas na ‘cibercultura’ da Califórnia (especialmente as ativas na Área da Baía [de São Francisco]) adotam uma atitude libertária e anárquica em relação à tecnologia que não entra necessariamente em conflito com as estratégias de negócio, a abordagem europeia da ‘cultura da rede’ está normalmente ligada à crítica dos *media* e adota uma posição mais política no que diz respeito à tecnologia. Embora isto possa ser uma generalização, é um ponto de vista amplamente reconhecido no interior da cultura internacional da *Net*, especialmente no contexto da análise crítica dos *media* nos anos noventa na *mailing list Nettime*, que denominou o neoliberalismo *high-tech* de ‘ideologia californiana’.” (Bazzichelli, 2013: 31)

“Atualmente, uma nova coexistência de oposições que se influenciam mutuamente evidencia-se outra vez no quadro da *Web 2.0*. Artistas e *hackers* usam técnicas disruptivas de *networking* no contexto dos *media* sociais e dos serviços da *Web* a fim de gerarem novas modalidades de uso da tecnologia que, em alguns casos, são imprevisíveis e críticas; as empresas aplicam a disrupção como uma forma de inovação de modo a criarem novos mercados e valores da rede, que são também, por vezes, imprevisíveis. A disrupção conseqüentemente transforma-se numa estratégia com dois sentidos em contextos de rede: uma prática para gerar crítica e uma metodologia para criar inovação no negócio.” (Bazzichelli, 2013: 11)

De acordo com a analista de inovação Katherine Warman Kern, citada por Bazzichelli, o caminho para a inovação não é apenas destruir o *status quo* mas proceder através do que Kern designa de “ambiguidade disruptiva”<sup>41</sup> que não visa destruir o adversário num conflito mas sim resolvê-lo através de uma tomada de posição que torna irrelevantes as diferenças entre as partes em disputa.

A fim de elucidar a noção de ambiguidade disruptiva, Kern menciona a afirmação do autor americano Stewart Brand, cofundador da comunidade virtual The WELL (The Whole Earth ‘Lectronic Link) e editor do *Whole Earth Catalog*, feita na conferência *Hackers* em 1984: “A informação quer ser livre (*free*). A informação também quer ser cara” (Brand citado por Bazzichelli, *Ibid.*)<sup>42</sup>. Ora, se considerarmos o duplo significado da palavra inglesa “*free*”, que remete quer para um valor de liberdade, quer para um valor de negócio (o da gratuidade), podemos ver como esta ambiguidade é elucidativa no que concerne ao atual desenvolvimento da *Web 2.0* e ao seu modelo de negócio baseado na criação de receita através do envolvimento espontâneo de redes de participantes. Esta atividade do produtor-consumidor ou *prosumer*, termo cunhado por

---

<sup>41</sup> Kern, 2010: texto em formato eletrónico, não paginado (citada por Bazzichelli, 2013: 166).

<sup>42</sup> “Em 1984, na primeira Conferência *Hackers* em Marin County, na Califórnia, Stewart Brand afirmou: ‘A informação quer ser livre. A informação também quer ser cara. A informação quer ser livre porque a sua distribuição, cópia, e recombinação se tornou tão barata – demasiado barata para ser medida. Quer ser cara porque pode ser imensuravelmente valiosa para o recetor. Essa tensão não desaparecerá.’” (Esta afirmação é primeiro impressa na *Whole Earth Review* em maio de 1985 e em 1987 surge no livro, da autoria de Stewart Brand, *The Media Lab: Inventing the Future at MIT*) (Bazzichelli, 2013: 23).

Alvin Tofler em 1980 na sua obra *A Terceira Vaga*<sup>43</sup>, consagra a diluição das fronteiras entre produção e consumo, trabalho e distração.

Efetivamente, e se tomarmos a noção de “trabalho digital” – proposta pelo professor associado da The New School em Nova Iorque, Trebor Scholz, na comunicação “Digital Labor: New Opportunities, Old Inequalities” dada na conferência *Re:publica 2013* – segundo a qual esta atividade humana com valor económico e simbólico é, muitas vezes, levada a cabo apenas por prazer e pode ser desempenhada em qualquer altura, não estando circunscrita à fábrica, ao escritório ou ao ambiente doméstico, verificamos que nos encontramos perante uma atividade que desempenhamos permanentemente, em tempo real, e numa ampla variedade de plataformas, misturando trabalho e lazer de uma forma inédita<sup>44</sup>. O carácter não remunerado desse trabalho digital bem como os riscos de automatismo técnico, exploração e controlo social que lhe são inerentes têm sido objeto de aprofundadas críticas por parte de autores como Trebor Scholz, Geert Lovink e Jodi Dean<sup>45</sup>.

Paralelamente, tal como Bazzichelli assinala, muita da retórica associada à *Web 2.0* – como a abordagem “faça-você-mesmo”, o imperativo *hands-on*, a partilha de informação e a intervenção nas plataformas e equipamento (*hackability*) – tem-se constituído através de uma apropriação progressiva e da desambiguação das utopias ciber e *hacker* dos anos oitenta e noventa, quer nos Estados Unidos da América, quer na Europa. Nomeadamente, as práticas de colaboração associadas à *Web 2.0* têm sido muito influenciadas pela metodologia *peer-to-peer* característica do modelo *open source* e a respetiva desterritorialização da produção consagrada pelo “método do bazar” conceptualizado por Eric S. Raymond no seu artigo “The Cathedral and the Bazaar” (1997), apresentado na conferência *de Perl O’Reilly* em setembro de 1997<sup>46</sup>. Raymond, um apologista das práticas colaborativas assim como defensor de um maior envolvimento da cultura *open source* no mercado, reflete neste ensaio sobre as formas

---

<sup>43</sup> O termo *prosumer* é uma palavra-valise que resulta da aglutinação dos termos ingleses “*producer*” e “*consumer*”.

<sup>44</sup> A palestra de Trebor Scholz intitulada “Digital Labor: New Opportunities, Old Inequalities” teve lugar em Berlim no dia 7 de maio de 2013 e pode ser vista no canal da conferência *Re:publica* no YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=52CqKIROrVM> (acedido a 2 de julho de 2013).

<sup>45</sup> Ver nomeadamente: Scholz, Trebor (ed.). 2012. *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*. Oxford: Routledge; Lovink, Geert. 2011. *Networks without a Cause: A Critique of Social Media*. Londres: Polity; Dean, Jodi. 2009. *Democracy and other Neoliberal Fantasies: Communicative Capitalism and Left Politics*. Durham: Duke University Press.

<sup>46</sup> O artigo “The Cathedral and the Bazaar” da autoria de Raymond levou à formação da Iniciativa Open Source (<http://opensource.org/>).

de partilha e de inteligência coletiva e colaboração na comunidade *hacker*, contrastando a metodologia *open source* (o método do bazar) com o desenvolvimento de projetos em laboratórios ou grupos fechados de programadores (a metodologia da catedral). Tal como Bazzichelli faz notar:

“Este texto, considerado controverso por muitos *hackers* por ser fortemente negativo no que diz respeito ao trabalho de Richard Stallman e da Fundação para o *Software* Livre (representando claramente a metáfora da catedral), criou uma mudança de paradigma da ideia de *open source* como significando os direitos dos utilizadores às infraestruturas livres, estabelecido primeiramente pelas directrizes de *Software* Livre e mais tarde pela definição de *Open Source*, para um modelo de produção cultural através da colaboração em rede.” (Bazzichelli, 2013: 152)

Efetivamente deve-se salientar a distinção entre *free software* e *open source*. Assim, a Fundação para o *Software* Livre foi estabelecida em 1985 por Richard Stallman com o objetivo de apoiar o movimento de *software* livre, suportando projetos como o sistema operativo GNU e a licença pública geral do GNU. A atitude *copyleft*, que caracteriza este movimento, defende quatro liberdades relativamente ao *software*: liberdade em relação à restrição, liberdade de partilha e cópia, liberdade para aprender e adaptar e liberdade para distribuir os trabalhos modificados e derivados.

Por sua vez, a Iniciativa Open Source foi fundada em 1998 por Bruce Perens e Eric S. Raymond a fim de promover o desenvolvimento de *software open source* e advoga uma relação próxima com o mercado que não se concilia facilmente com a atitude *copyleft* do movimento de *software* livre. Assim, a definição de *open source* tem-se concretizado através de instrumentos flexíveis como, por exemplo, as licenças Creative Commons – algumas das quais restringem determinadas liberdades do *copyleft* nomeadamente não permitindo obras derivadas ou impossibilitando o seu uso comercial. Finalmente, o termo FLOSS (*free/libre/open source software*), cunhado em 2001 pelo jornalista e investigador Rishab Aiyer Ghosh, concilia diferentes formas de abertura e descreve *software* que é simultaneamente *free* e *open source* (Roush, 2013: texto em formato eletrónico, não paginado).

De facto, a genealogia da relação entre o meio *hacker* e ativista e o mundo do negócio das tecnologias de informação é complexa e longa recuando nomeadamente à

íntima relação entre a contracultura dos Estados Unidos nos anos sessenta e a história da cibernética. Tal como Bazzichelli salienta:

“A abordagem *DIY* da tecnologia e da cultura, que se tornou muito comum na cena *hacker* e ativista dos anos oitenta e noventa, tem raízes profundas numa visão utópica da sociedade que emergiu durante a Guerra Fria, e como Fred Turner demonstra, nos laboratórios militares-industriais-acadêmicos de investigação cibernética durante a Segunda Guerra Mundial (tais como o Laboratório de Radiação do MIT, fundado em 1940 pelo Comité de Investigação da Defesa Nacional). Esta visão, que combinava uma grande confiança colocada nas possibilidades oferecidas pela tecnologia e na capacidade da humanidade controlar a natureza através de máquinas e estabelecer sistemas colaborativos através de algoritmos matemáticos, estava no centro da retórica cibernética. Tal retórica, primeiramente desenvolvida na indústria militar nos Estados Unidos, durante a Segunda Guerra Mundial, ao invés de expressar uma maneira de pensar centralizada, conformismo rígido e metodologias burocráticas, como muitos ativistas da Nova Esquerda pensaram durante os anos sessenta, criou a base para as teorias de rede sistémica e distribuída tal como para o estilo de gestão não-hierárquica.” (Bazzichelli, 2013: 160-161)

Efetivamente, criar redes de colaboração e sistemas descentralizados, preconizar a liberdade de informação e de partilha são práticas que têm as suas raízes na ascensão das “utopias digitais” e da economia da dádiva preconizada por vários movimentos sociais e artísticos a partir dos anos cinquenta. Assim, a ideia de uma economia baseada na troca de ofertas como uma alternativa ao modelo económico e social dominante estava subjacente a muitas das práticas de arte em rede a partir dos anos cinquenta, que implicavam a participação em trabalhos coletivos, e pode ser considerada predecessora das atuais redes sociais. O fenómeno da *mail art*, associado a Ray Johnson – e à sua New York Correspondence School, criada em 1962 – e ao movimento internacional Fluxus, colocava a tónica na criação de redes de participantes que se envolviam em processos criativos elaborando postais, carimbos, fanzines de arte, cassetes áudio, colagens e montagens que enviavam pelo sistema postal.

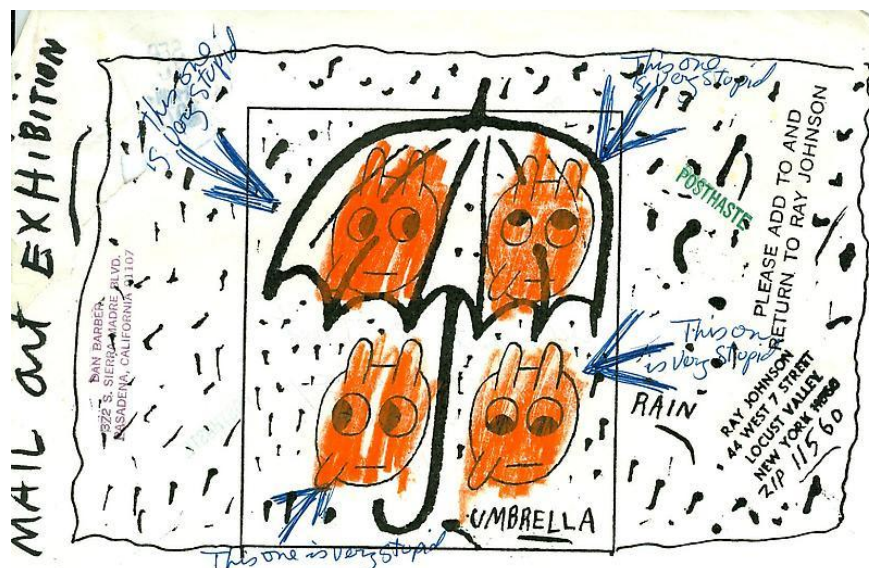


Figura 9 – Envelope da autoria de Ray Johnson.

A *mail art* entrava em disrupção com o circuito das galerias de arte e dos museus ao propor formas alternativas de circulação da arte, ao constituir redes informais de participantes e estratégias de *networking* e ao abrir novos canais independentes de divulgação de arte. Estas práticas artísticas tinham uma ética inclusiva, valorizavam o elemento afetivo e comunicativo da arte, enfatizando-a como processo, mergulhando-a no quotidiano, e as mostras coletivas que emergiam deste movimento ostentavam essa abertura mostrando todos os trabalhos submetidos sem processos prévios de seleção e implicando, frequentemente, a produção de catálogos incluindo todas as obras numa atitude não elitista em sintonia com o espírito da cultura alternativa dos anos sessenta.

Em meados dos anos setenta e princípios dos anos oitenta, o movimento Punk consagrou o ativismo “faça-você-mesmo” apelando à autonomia individual e à organização não-hierárquica. A crítica ao fetichismo mercantilista em torno da obra de arte, já presente na *mail art*, é intensificada através de uma atitude de transgressão dos modos institucionais de produção, troca e exibição da atividade criativa a par de um discurso de empoderamento através da participação em redes auto-suficientes de produção, comunicação e subsistência. Com a generalização das fotocopiadoras proliferam as publicações independentes, sob o formato de fanzines, posters e *flyers*. Na música Punk surge o mote “qualquer um pode tocar”, que possibilitou a inclusão de músicos não-profissionais e uma atitude anarquista, no que concerne à produção de

música e de álbuns bem como à organização de concertos *low-cost*, transgressiva do modelo de negócio das grandes produtoras.

A cultura dos *Bulletin Board Systems*, durante os anos oitenta, e a expansão da *World Wide Web*, a partir dos anos noventa, vieram enfatizar as redes criativas de participação, de colaboração e de autonomia dando uma visibilidade inédita aos participantes e permitindo assim o alargamento substancial do mapa de conexões e o aprofundamento da partilha do conhecimento e das estratégias de *networking*. Atualmente, a ligação em rede social está a tornar-se um conceito *mainstream* impregnado por modelos de negócio que monetizam as interações entre participantes bem como pela omnipresença da vigilância social e da recolha massiva de dados sobre os utilizadores<sup>47</sup>. Assim, e tal como Bazzichelli salienta:

“Por um lado, com a emergência da *Web 2.0*, encaramos *um processo de continuidade*: a ligação em rede (*networking*), que era previamente uma prática artística de nicho no seio da vanguarda, ou na cena criativa *underground* durante os anos oitenta e noventa, encontrou atualmente uma audiência muito mais vasta e está a tornar-se um modo comum de interação. Por outro lado, nós deparamo-nos com *uma profunda mudança*, ou como muitos *hacktivistas* e críticos teóricos argumentam, uma involução nas modalidades de criar redes, que estão a ficar cada vez mais centralizadas e enformadas pela lógica de negócio.” (Bazzichelli, 2013: 68, ênfase original nas expressões: “um processo de continuidade” e “uma profunda mudança”).

---

<sup>47</sup> A este respeito é de salientar a fuga de informação sobre os programas secretos de vigilância da National Security Agency (NSA) americana e seus parceiros levada a cabo, no ano 2013, pelo americano Edward Snowden, antigo empregado da CIA (Central Intelligence Agency) e técnico analista de infraestrutura da empresa Booz Allen Hamilton ao serviço da NSA. A fuga de informação esteve na base de uma série de artigos, publicados pelo jornal inglês *The Guardian*, da autoria do jornalista Glenn Greenwald e da realizadora de documentários Lauras Poitras. Snowden esteve também em contacto com o jornalista Barton Gellman que escreveu igualmente sobre o caso NSA no jornal americano *The Washington Post*. A informação veiculada por Snowden revelou os programas secretos de interceção de metadados de chamadas telefónicas realizadas, na Europa e nos Estados Unidos da América, por meio de empresas de telecomunicações como a Verizon bem como de vigilância da *Internet* através do acesso aos dados veiculados pelos cabos de fibra ótica, nomeadamente, o programa PRISM (nos EUA) e Tempora (no Reino Unido) que recolhem dados sobre os utilizadores a partir de empresas tecnológicas e de *media* sociais como a Microsoft, Apple, Google, Skype e Facebook. A 14 de junho de 2013, Snowden foi acusado pelas autoridades federais americanas de comunicação não autorizada de informação relativa à defesa nacional, comunicação voluntária de informação classificada de inteligência de comunicações a uma pessoa não autorizada e de roubo de propriedade do governo. Snowden encontrava-se em Hong Kong aquando a revelação (voluntária) da sua identidade por parte do *The Guardian*.

Efetivamente, os *media* sociais implicam atualmente uma forma expandida de participação, atravessada por contradições e complexidades, que embora tenha sofrido grandes alterações face a práticas participativas historicamente anteriores mantém com estas uma relação profunda. Como diz Derrick de Kerchove atualmente a *Internet* permite-nos difundir os nossos pensamentos de maneira global: “ (...) ao passo que antes estas afirmações eram mera utopia, agora pode-se experimentar com elas como um fenómeno concreto. Uma vez *online* nós tornamo-nos muito literalmente conteúdo para a *Internet*. (...) As pessoas transportam uma aura de comunicações em torno de si” (Kerckhove, 2009: 12). E é sob o signo desta aura, criada pela rede de relações que atravessa a nossa experiência, que nos propomos seguidamente definir a noção de obra participativa nas artes digitais.

### **2.3. A obra participativa nas artes digitais**

A experimentação com a participação do público atravessa a arte do século XX desempenhando um papel fundamental na autocrítica da instituição arte, no questionamento da figura do autor, na problematização da categoria de obra de arte e na diluição das fronteiras entre arte, “vida” e sociedade, dando ênfase ao processo, ao quotidiano e ao comunitário. No âmbito da presente dissertação, a noção de participação do público é considerada no sentido deste tomar parte e ter impacto numa obra que lhe é proposta e que foi pensada para possibilitar e acolher esse ato criativo. De facto, o nosso conceito de obra participativa implica a consideração de distinções entre produtores ou proponentes da obra e os participantes que contribuem ativamente para o seu processo criativo e devir.

Assim, a participação do público na obra pode passar, por exemplo, pela escrita de um texto, a criação de um desenho, de uma fotografia, de um vídeo, a participação através da voz, do movimento coreografado do corpo, da troca de mensagens, a elaboração de avatares e a interação em mundos virtuais, a recolha de pistas e a elaboração de tarefas lúdicas em jogos chegando até processos de interação entre participantes em contextos relacionais concebidos para potenciar encontros, trocas e partilha entre os membros do público. Em todos estes casos, a participação do público habita a obra, transforma-a numa rede mutável, que permanece aberta, expectante de



diálogo, guardando em si um grau de indeterminação. O nosso conceito de obra participativa relaciona-se com uma estética “faça-você-mesmo” e a nossa análise incide nas artes digitais, tal como as definimos no capítulo anterior, muito embora procuremos igualmente, no decurso desta dissertação, estabelecer relações com as práticas artísticas participativas do território mais vasto da arte contemporânea.

Rudolf Frieling, um dos curadores mais salientes a nível internacional no campo das práticas participativas nas artes, no seu texto “Toward Participation in Art”, que integra o catálogo da exposição *The Art of Participation: 1950 to Now*<sup>48</sup> (2008), faz uma cuidadosa análise das práticas participativas na arte contemporânea, redescobrimo-las no seio de uma genealogia artística que se tece a par do estreitar das relações entre arte, tecnologia e *media*. Ora, tal como Frieling faz notar, estas ligações sempre foram problemáticas:

“Desde a introdução de sistemas tecnológicos nas artes, os praticantes têm manifestado suspeita sobre a fabricação de comunidade e consentimento através da arte. Os artistas não queriam estar do lado de qualquer tecnologia que estivesse a liderar operações governamentais ou utilitárias. Assim, não emergiu nenhum género denominado arte participativa destas discussões iniciais sobre arte conceptual e tecnologia.” (Frieling, 2008: 36)

Embora não se tenha consolidado como um género autónomo, a experimentação com a participação do público nas artes remonta às vanguardas históricas – nomeadamente aos casos do Futurismo Italiano, à Vanguarda Russa tal como se desenvolve após a Revolução Bolchevique de 1917, e ao movimento Dada – intensificando-se, a partir dos anos cinquenta, em torno de práticas multidisciplinares como os *happenings*, a *performance*, o cinema expandido e de movimentos artísticos como o Neodadaísmo, o Fluxus, o Situacionismo e o Neoconcretismo.

---

<sup>48</sup> A exposição *The Art of Participation: 1950 to Now* foi organizada por Rudolf Frieling no Museu de Arte Moderna de São Francisco (SFMOMA) nos EUA e decorreu de 8 de novembro de 2008 a 8 de fevereiro de 2009. O *website* do Museu de Arte Moderna de São Francisco disponibiliza uma secção dedicada a esta exposição que pode ser consultada *online*: [http://www.sfmoma.org/exhib\\_events/exhibitions/306](http://www.sfmoma.org/exhib_events/exhibitions/306). Uma entrevista com Rudolf Frieling sobre a exposição está também disponível no blogue do museu e pode ser acedida através dos seguintes *links*: <http://blog.sfmoma.org/2008/11/interview-rudolf-frieling-on-the-art-of-participation/> e <http://blog.sfmoma.org/2008/11/interview-rudolf-frieling-on-the-art-of-participation-part-ii/> (accedidos a 10 de julho de 2013).

A partir dos anos noventa, a reflexão crítica sobre as práticas artísticas participativas ganha corpo através dos contributos de autores como, por exemplo, o já citado Nicolas Bourriaud (e o seu conceito de “estética relacional” desenvolvido no livro *L’Esthétique Relationnelle*, originalmente publicado em 1998<sup>49</sup>), Christian Kravagna (e a sua noção de “arte participativa” descrita originalmente no ensaio “Arbeit an der Gemeinschaft. Modelle partizipatorischer Praxis” publicado em 1998 no livro *Die Kunst des Öffentlichen*, editado por Marius Babias e Achim Kötter<sup>50</sup>) e Grant Kester (e a sua conceção de “arte dialógica” desenvolvida no livro *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art*, publicado em 2004), entre outros<sup>51</sup>.

Mais recentemente, para além do catálogo já citado de Rudolf Frieing *The Art of Participation: 1950 to Now* (2008), são de destacar a antologia *Participation* (2006), editada por Claire Bishop, e a sua obra detalhada sobre arte participativa, repleta de estudos de caso, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship* (2012a). Este estudo de referência, que procede a uma análise da história da participação como um princípio organizador das práticas artísticas das vanguardas bem como da democracia liberal, pretende oferecer uma leitura da história da arte do século XX através do ponto de vista do teatro e da *performance*, “uma vez que o envolvimento participativo tende a ser expresso com mais força no encontro ao vivo entre os corpos dos atores em contextos particulares” (Bishop, 2012a: 3). Com efeito, a conceção de arte participativa, segundo Bishop, envolve as pessoas como principal *medium* artístico, enfatizando a sua presença corporal e as suas relações intersubjetivas e relegando para um plano praticamente invisível a participação mediada pela tecnologia que Bishop parece considerar como uma dimensão subterrânea e em elipse na sua genealogia<sup>52</sup>.

---

<sup>49</sup> No âmbito da presente tese consultámos a edição inglesa: Bourriaud, Nicolas. 2002. *Relational Aesthetics*. Dijon: Les Presses du Réel.

<sup>50</sup> As nossas citações deste texto são a partir da versão em inglês: Kravagna, Christian. 2010. “Working on the Community: Models of Participatory Practice.” In *The ‘Do-it-yourself’ Artwork*, editado por Anna Dezeuze. Manchester: Manchester University Press, pp. 240-256.

<sup>51</sup> De salientar ainda o contributo da curadora e autora Maria Lind no âmbito das práticas colaborativas na arte contemporânea. Ver, por exemplo, o livro que resultou do simpósio *Taking the Matter into Common Hands* (que teve lugar em Estocolmo em 2005) e, em particular, o texto de Lind integrado nesta obra: Lind, Maria. 2007. “The Collaborative Turn.” In *Taking the Matter into Common Hands: On Contemporary Art and Collaborative Practices*, editado por Johanna Billing, Maria Lind e Lars Nilsson. London: Black Dog Publishing, pp. 15-31.

<sup>52</sup> Aliás também na antologia *Participation* de Claire Bishop, os textos selecionados enfatizam a reflexão sobre a dimensão social da participação excluindo a participação mediada pela tecnologia que a autora identifica com a arte interativa restringindo-a a um envolvimento físico do espectador com a obra: “(...) a explosão das novas tecnologias e a ruptura da arte [centrada] na especificidade do *medium* nos anos sessenta ofereceu inumeráveis oportunidades para o envolvimento físico do espectador na obra de arte.” (Bishop, 2008: 10)

De salientar ainda o livro *A Encenação da Arte* (2011) de Fernanda Maio e a antologia crítica temática *The 'Do-it-yourself' Artwork: Participation from Fluxus to New Media* (2010) editado por Anna Dezeuze, que inclui, entre outros textos, os ensaios dedicados às artes digitais “The Face and the Public: Race, Secrecy and Digital Art Practice” de Jennifer González e “What Kind of Participative System? Critical Vocabularies from New Media Art” de Beryl Graham. Ainda no campo das artes digitais é de relevar a publicação da obra *Rethinking Curating: Art After New Media* (2010) da autoria de Beryl Graham e Sarah Cook que inclui o capítulo “Participative Systems” – o qual é uma versão do ensaio supracitado de Beryl Graham – inteiramente dedicado ao tema da participação do público nas artes digitais.

Neste capítulo, Graham e Cook evidenciam que as genealogias implicadas nas artes digitais participativas não se restringem às artes mas incluem igualmente as histórias do ativismo político, dos sistemas culturais, dos meios de comunicação de massa e do *design*. Efetivamente, para as autoras, as artes digitais partilham com o mundo da arte socialmente comprometida esta heterogeneidade de influências, bem como uma atitude de crítica institucional e um lugar de nicho relativamente ao mundo da arte contemporânea *mainstream* muito embora diverjam, frequentemente, em relação à forma como encaram a tecnologia, o entrosamento dos *media* digitais no sistema capitalista contemporâneo e os regimes de interação e participação tecnologicamente mediados que a arte socialmente comprometida tende a encarar com algum ceticismo dando clara preferência às práticas coletivas em presença e face a face<sup>53</sup>.

Considerando, como já vimos no primeiro capítulo, que as artes digitais incidem sobre processos e sistemas, as autoras estabelecem distinções entre as categorias de interação, participação e colaboração defendendo, todavia, que as fronteiras entre estas são fluidas. No seu entender, a interação e a participação descrevem maioritariamente a relação entre obra de arte e audiência ao passo que a categoria da colaboração

---

<sup>53</sup> Citando Graham e Cook: “Para os novos *media*, as estruturas políticas, sociais e comerciais de ‘trabalho’ estão frequentemente baseadas em sistemas que diferem de formas antigas de compreensão. No tempo da Revolução Industrial, o movimento cooperativo permanecia como uma clara alternativa ao capitalismo e à loja da empresa. Para a arte socialmente comprometida, as práticas colaborativas são claramente desafiadoras da autoria individual, do museu e das audiências de arte. Para as práticas politizadas da arte *new media*, a posição em relação à ‘cultura de trabalho’ não é assim tão clara. O livro *Economizing Culture* (Cox, Krysa, e Lewin, 2004) liga explicitamente o desenvolvimento da arte *new media* às novas estruturas de gestão possibilitadas pelos novos *media*, tais como as estruturas de vigilância que monitorizam a eficiência e a atividade do teclado dos trabalhadores dos computadores e o sistema de gestão da oferta *just-in-time*, que aumenta a precariedade dos empregos que podem ser eliminados a qualquer momento.” (Graham e Cook, 2010: 118)

usualmente diz respeito aos processos de produção com um grau de igualdade entre os intervenientes, aplicando-se para descrever a relação entre artistas, ou entre curadores ou entre ambos. Assim, na sua aceção, a interação significa “agir reciprocamente” podendo ocorrer entre pessoas, entre pessoas e máquinas, entre máquinas ou entre a obra e audiência. Nas palavras das autoras:

“No entanto, exemplos de humanos e máquinas, ou humanos e obras agindo verdadeiramente uns sobre os outros são relativamente raros. O que é popularmente designado de interação nestes casos é frequentemente uma ‘reação’ mais simples – um humano pressiona teclas ou desencadeia sensores, e a máquina ou programa de computador reage. Há quem argumente que uma obra de arte pode ‘agir sobre’ um ser humano em termos de reação mental ou emocional, mas considerando que algum tipo de reação humana pode ser esperado a partir de qualquer estímulo externo, então esta ‘opção por defeito’ torna quase tudo interativo (...). O que os programas de computador podem oferecer são reações complexas, ramificadas e em evolução. Esta reatividade pode afetar significativamente a experiência da audiência em termos de escolha, navegação, controlo, envolvimento, ou (tal como já explorado neste livro) tempo e espaço.” (Graham e Cook, 2010: 112-113)

Assim, por exemplo, para as autoras, a instalação vídeo *Tall Ships* (1992) de Gary Hill é “reativa” uma vez que são os corpos dos espectadores que, ao serem detetados pelos sensores, ativam as projeções. Esta instalação consiste em dezasseis monitores vídeo (removidos dos respetivos chassis) associados a dezasseis lentes de projeção, que são montados em linha numa sala comprida, com a forma de um corredor, sem luz. As projeções estão dispostas ao longo das paredes e mostram imagens de pessoas de várias etnias, idade e género. As imagens apresentam um halo devido ao sistema de projeção e as figuras encontram-se à distância, em tamanho reduzido, ao nível do olhar do espectador. Quando este entra no espaço, e conforme se move, o seu corpo ativa o sensor mais próximo de si que, detetando a sua presença, anima a figura projetada que se aproxima assim do espectador, ficando em tamanho real, cintilando de forma difusa até que o espectador se afaste.



Figura 10 – Gary Hill, *Tall Ships*, 1992.

Já no que diz respeito à participação, as autoras postulam que nos encontramos perante um sistema participativo quando os contributos dos participantes podem integrar a própria obra, isto é, não nos encontramos apenas perante reações do sistema, por mais complexas que sejam, mas sim o participante pode criar algo partindo de um sistema ou plataforma artística que foi conceptualizada e elaborada para possibilitar e receber essa criação.

Um dos exemplos aqui dados é o do projeto artístico *Learning to Love You More* (2002-2009<sup>54</sup>), da autoria de Harrell Fletcher e Miranda July que se desenvolveu a partir do *website* com o mesmo título no qual as artistas forneciam uma série de “instruções” (“*assignments*”, no original, invocando também a ideia do “trabalho de casa” escolar) tais como, entre outras: “Tira uma fotografia de estranhos com as mãos dadas”, “Passa tempo com uma pessoa que está a morrer”, “Entrança o cabelo de alguém”, “Tira uma fotografia do sol”. Qualquer pessoa podia responder e enviar o seu relatório o qual era disponibilizado *online* pela gestora do *site*, Yuri Ono, que por vezes também servia de filtro ocultando certas instruções e as respetivas respostas (Graham e Cook, 2010: 121).

---

<sup>54</sup> No ano 2010, o *website Learning to Love You More* foi adquirido pelo Museu de Arte Moderna de São Francisco e encontra-se *online* na qualidade de arquivo do projeto: <http://www.sfmoma.org/explore/collection/artwork/134671> (acedido a 17 de julho de 2013).



Figura 11 – Harrell Fletcher e Miranda July, *Learning to Love You More*, 2002-2009.

Ao longo dos anos, milhares de relatórios foram enviados e o projeto *Learning to Love You More* foi ganhando visibilidade crescente à medida que as pessoas divulgavam o link por *email* e nos seus blogs. Este projeto não se desenvolveu apenas *online* mas, por vezes, determinadas instruções deram lugar a *workshops* que envolviam grupos locais não especializados e, simultaneamente, foi sendo apresentado em galerias de arte, exibido na exposição da Bienal de Whitney no Museu Whitney de Arte Americana em 2004 e esteve na origem da publicação do livro *Learning to Love You More* (Fletcher e July, 2007).

Ecoando as práticas artísticas por instruções protagonizadas, nomeadamente, por artistas com ligações ao movimento Fluxus, como Yoko Ono, e o seu livro *Grapefruit: O Livro de Instruções e Desenhos de Yoko Ono* (2009), originalmente publicado em 1964, e à arte conceptual, como Sol LeWitt, que legitimou a formulação linguística de uma ideia enquanto obra de arte, e Lawrence Weiner, que deu início às peças baseadas em texto após uma das suas primeiras esculturas no espaço público ter sido destruída (Frieling, 2008: 41), o projeto *Learning to Love You More* joga ainda com o espírito lúdico e de documentação do quotidiano típico da participação na atual *Web 2.0*.

Em epígrafe ao seu capítulo “Participative Systems”, Graham e Cook citam o ensaio “Working on the Community: Models of Participatory Practice” da autoria do

historiador de arte, crítico e curador Christian Kravagna – publicado originalmente em 1998 – que distingue, em termos de intenção, entre três categorias: interatividade, ação coletiva e prática participativa.

Assim, para o autor, a interatividade aplica-se a obras que permitem que uma ou mais reações por parte do público afetem a sua aparência sem, no entanto, mudar a sua estrutura. A ação coletiva descreve um processo de produção e desenvolvimento da obra em que um grupo de pessoas formula uma ideia que implementa coletivamente. Por fim, a prática participativa considera que existem diferenças entre os produtores e recetores mas foca-se nos últimos oferecendo-lhes parte substancial do trabalho criativo, quer na conceção, quer no decurso do desenvolvimento da obra. Segundo Christian Kravagna, as situações interativas tendem a dirigir-se a sujeitos individuais ao passo que a participação tem lugar maioritariamente em situações de grupo. Paralelamente, o autor considera que as fronteiras entre estas categorias são permeáveis e que elas, frequentemente, se combinam entre si.

Elaborando uma interessante genealogia das práticas participativas nas artes, Kravagna salienta que, dependendo da sua orientação ideológica, diferentes exigências de mudança são articuladas com a participação como programa, sejam revolucionárias (preconizando a dissolução da arte na práxis vital), reformativas (democratização da arte) ou, com menor pendor político, lúdicas e/ou didáticas, jogando com as alterações da percepção e da consciência (Kravagna, 2010: 240). Na sua perspetiva, é necessário, porém, analisar criticamente a viragem ética que caracteriza certos discursos da arte socialmente comprometida. Nas suas palavras:

“O contexto no qual a arte participativa tem sido mais proeminentemente discutida em anos recentes é o do conglomerado de práticas heterogêneas que veio a ser denominado ‘Novo Género de Arte Pública’ (NGPA) [termo cunhado pela autora e curadora Suzanne Lacy]. Os termos ‘arte sedada na comunidade’ e ‘arte do interesse público’ são também usados para descrever esta tendência. Tal como até os seus proponentes observam, este ‘novo género’ descreve menos um conjunto de práticas realmente ‘novas’ do que um tipo de prática que tem sido seguido desde os anos setenta, mas que tem sido amplamente marginalizado pelo mundo da arte, elitista e fixado em objectos. É dito que o seu tempo terá chegado agora, dado que estas diferentes práticas podem ser discutidas

como uma categoria da ‘arte pública’, no quadro da qual elas primeiro se transformam numa espécie de movimento, e no qual marcam uma mudança de paradigma.” (Kravagna, 2010: 243)

Este novo paradigma esboça, esquematicamente, um percurso da arte pública como obra escultórica apresentada no espaço público, passando pelos projetos *site-specific*, em que a obra é desenvolvida em estreita relação com o espaço que vai habitar, sendo elaborada face às características desse lugar, e chegando às práticas artísticas que tomam uma população local ou uma minoria, um grupo, como objeto da sua intervenção. Ora, segundo Kravagna, um dos riscos da abordagem inclusiva da audiência no processo criativo preconizada pelo “novo gênero de arte pública” é o de proceder a uma sobre-identificação com esta revestida de intenções pacificadoras e pastorais que acabam por excluir qualquer dimensão genuinamente política<sup>55</sup>. Paralelamente, a relação levada a cabo com o próprio mundo da arte é marcada por uma ambivalência, sendo que este ora surge pensado como um universo institucionalizado, burguês e elitista, ora aparece como uma reserva de criatividade capaz de transfigurar a existência quotidiana destes grupos e a representação que estes sujeitos fazem de si e do coletivo.

Demarcando-se deste discurso terapêutico e reconciliador, Kravagna propõe como exemplos da sua conceção de arte participativa projetos desprovidos de essencialismo e consenso, nos quais a ideia de comunidade emana do debate e do antagonismo, e nos quais a representação da participação não está determinada *a priori* mas é um efeito que resulta do envolvimento concreto dos participantes numa proposta

---

<sup>55</sup> Citando Kravagna: “O que é visível nos escritos programáticos de Lacy e Jacob, e também Lucy Lippard, Suzi Gablik e Arlene Raven, é que a análise política está largamente em falta, embora se fale muito sobre mudança social. Este défice político é compensado por um inventário de conceitos que claramente exhibe traços pastorais: ‘Procurar o bem e torná-lo relevante: este é o verdadeiro desafio para o artista’, está impresso em letras grandes na capa do livro de Lacy. Começando pelo diagnóstico de um negócio de arte elitista e autocentrado, por um lado, e toda uma série de ‘males sociais’ por outro, as ‘estéticas conectivas’ (como Gablik as chama) pretendem ser uma ponte entre a arte e as ‘pessoas reais’. De forma a construir esta ponte através de uma ‘estrutura de diálogo’, os dois lados que têm de ser ligados precisam, em primeiro lugar, de ser separados: por um lado, os artistas, cuja mobilização é motivada por um ‘desejo pelo Outro’ ou ‘desejo de conexão’, e por outro lado, as ‘pessoas reais’ em ‘bairros reais’, que na realidade tendem a referir-se à classe trabalhadora (geralmente não-branca) ou de um modo geral às secções mais pobres da população. A retórica da NGPA [*New Genre Public Art*, ou Novo Gênero de Arte Pública] dificilmente obscurece o processo de ‘produção de alteridade’ (*othering*), a construção de um outro como condição para projeções futuras. Os ‘outros’ não são apenas pobres e desfavorecidos, são também representativos do que é genuíno e real, portanto são simultaneamente necessitados e uma fonte de inspiração.” (Kravagna, 2010: 244-245)



de caráter aberto. Assim, um dos casos analisados<sup>56</sup> por Kravagna é a intervenção no espaço público *Open Public Library*, um projeto artístico da autoria do duo de artistas Clegg & Guttmann, que teve a sua primeira proposta em *A Model for an Open Public Library* (1987) que envolveu a colocação de estantes com livros, escolhidos pelos artistas, em vários lugares de New Jersey. Posteriormente, o projeto tem tido múltiplas apresentações em diferentes locais, nomeadamente, em Graz, em 1991, em Hamburgo, em 1993, e Mainz, em 1994. Num breve texto intitulado “Proposal for an ‘Open-Air’ Library”, publicado em 1990, Michael Clegg e Martin Guttmann formulavam assim a ideia subjacente à obra *Open Public Library*:

“Uma biblioteca sem bibliotecários e sem vigilância, cujo conteúdo é determinado pelos utilizadores através de um sistema de troca, de acordo com o qual qualquer livro emprestado deverá ser substituído por outro escolhido à vontade do utilizador. Como uma instituição, uma biblioteca deste tipo poderia contribuir para a autodefinição de uma comunidade... e seria assim uma espécie de retrato da comunidade.” (Clegg & Guttmann citados por Kravagna, 2010: 248)<sup>57</sup>

Assim, no que diz respeito à versão da *Open Public Library* em Graz, em 1991, e às subsequentes implementações do projeto, os residentes locais eram informados sobre o conceito da intervenção e eram-lhes pedidos livros para integrar a biblioteca. Junto à estante, encontrava-se a indicação escrita: “Por favor leve os livros escolhidos e traga-os de volta dentro de um período de tempo adequado. Adições à coleção de livros são bem-vindas.” Se as dimensões estéticas da *Open Public Library* prendem-se à singularidade da sua presença no espaço público, ao caráter surpreendente e poético de encontrar uma estante de livros aguardando pela nossa leitura num espaço inesperado, a sua dimensão política passa pela integral transferência da responsabilidade do seu funcionamento para os utilizadores, apelando a uma ação coletiva autodeterminada que prescinde da vigilância institucional e se apresenta como uma proposta utópica.

Tal como Kravagna assinala, os estudos sociológicos que acompanharam o projeto indicaram um elevado nível de participação que se revelou, nomeadamente, na

---

<sup>56</sup> Kravagna analisa ainda as *performances Funk Lessons* (1982-84) da autoria de Adrian Piper e a prática participativa desenvolvida pelo artista Stephen Willats, nomeadamente o seu projeto *Vertical Living* (1978).

<sup>57</sup> Clegg, e Guttmann. 1990. “Entwurf für eine ‘Open Air’ Bibliothek.” In *Durch*, 6/7: 136 (citado por Kravagna, 2010: 248).

renovação da coleção de livros disponibilizada, embora a participação tenha variado de distrito para distrito e tenha tido diferentes manifestações desde o envolvimento de iniciativas dos cidadãos até atos de vandalismo. Kravagna problematiza, todavia, a ideia de acordo com a qual este projeto acarretaria inevitavelmente uma “democratização da arte”. Nas suas palavras:

“O grau de efetividade deste tipo de práticas em termos da democratização da arte enquanto instituição é uma questão em aberto. Uma questão mais interessante seria, contudo, o que significa para o poder simbólico emancipador de uma configuração experimental de democracia radical inquestionável e surpreendentemente efetiva, se acontece – como em Hamburgo – que uma instalação como esta tem mais sucesso junto da população com maior capital económico e educacional. Isto é, precisamente o grupo da população que mais participa também no processo democrático (por exemplo eleições) em condições normais. O aspeto problemático do ‘retrato de uma comunidade’ devia então também ser discutido neste contexto, se ameaça não retratar mais do que a noção algo estereotipada de que a aptidão para a democracia é determinada por fatores sociais.” (Kravagna, 2010: 251)



Figura 12 – Clegg & Guttman, *Open Public Library*, 1994, Mainz.

Após a análise dos conceitos de participação de Kravagna e de Graham e Cook, iremos concluir apresentando seguidamente o projeto *Voz Alta*<sup>58</sup> (2008) do artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer que, na nossa perspectiva, concretiza de forma exemplar o nosso conceito de “obra participativa” nas artes digitais segundo o qual esta articula uma proposta concebida por um artista mas deixada em aberto para acolher os atos criativos dos seus participantes sendo que a “obra participativa” acontece precisamente neste encontro entre concepção e participação. No que concerne às artes digitais, a obra participativa frequentemente recorre à interatividade dos *media* digitais como forma de interação entre os participantes e os sistemas participativos e como *medium* expressivo mas o seu traço distintivo é precisamente o território dialógico, criativo e crítico que abre para o público experienciar e desenvolver.

*Voz Alta* é um memorial que foi desenvolvido no ano 2008 para assinalar o 40º aniversário do massacre de estudantes em Tlatelolco<sup>59</sup>, que teve lugar a 2 de outubro de 1968 na cidade do México. A obra consistia num megafone colocado na Praça das Três Culturas, onde o massacre teve lugar, que ao ser utilizado livremente pelos participantes para falar traduzia automaticamente as suas palavras em sinais luminosos projetados por um foco de luz que incidia no antigo Ministério dos Negócios Estrangeiros (que é, atualmente, o Centro Cultural de Tlatelolco).

Este foco de luz, cujo brilho dependia da força da voz, era seguidamente repercutido na cidade do México através de outros três holofotes que apontavam respetivamente para a praça Zócalo (um dos espaços mais importantes em termos de afluência dos habitantes da cidade do México, nomeadamente com fins de protesto político), para o Monumento da Revolução e em direção à Basílica de Guadalupe. Ao sintonizar na Rádio UNAM, 96.1 FM, as pessoas em qualquer lugar da cidade podiam ouvir as vozes que falavam ao megafone na Praça das Três Culturas. Quando não existia participação do público, a luz da praça ficava desligada mas os três feixes de luz traduziam a cadência de registos sonoros de arquivo de testemunhos de sobreviventes, entrevistas com políticos e intelectuais, peças de arte radiofónica e música do ano de 1968.

---

<sup>58</sup> O subtítulo desta obra é *Arquitectura Relacional 15*. Como iremos ver mais à frente, Rafael Lozano-Hemmer tem vindo a utilizar o termo “arquitetura relacional” para descrever várias das suas obras.

<sup>59</sup> O Massacre de Tlatelolco consistiu no assassinio de manifestantes e estudantes assim como transeuntes na Praça das Três Culturas na cidade do México no dia 2 de outubro de 1968, perpetrado pelas forças do exército e da polícia, dez dias antes do início dos Jogos Olímpicos nessa mesma cidade.



Figura 13 – Rafael Lozano-Hemmer, *Voz Alta*, 2008, Praça das Três Culturas, Cidade do México.

Milhares de pessoas falaram no megafone e, tal como podemos ouvir no vídeo disponível na secção do *website*<sup>60</sup> de Rafael Lozano-Hemmer dedicada a esta obra, ofereceram testemunhos impressionantes dos tempos do massacre bem como da sua recuperação histórica na atualidade, do legado de revolta mas também de luta e compromisso cívico que ele deixou. Sobreviventes do massacre, poetas, estudantes, *rappers*, ex-soldados, polícias, crianças, muitas vozes diferentes deram corpo às palavras naquela praça e transformaram pensamentos, memórias e sentimentos em feixes de luz que traduziam a experiência partilhada e uma reapropriação afetiva e comunitária do espaço dilacerado pelo massacre no passado.

Assim, um dos aspetos centrais da conceção de *Voz Alta* é a ausência de moderação ou de qualquer censura das intervenções; a obra apresenta-se como uma arena agonística capaz de acolher qualquer voz, qualquer testemunho, sendo que a própria força da memória e a presença coletiva na Praça modulam implicitamente a participação que, todavia, permanece em aberto e fora de controlo. Paralelamente, a obra *Voz Alta* revela um cuidado e complexidade na conceção e articulação dos *media* empregues: desde a imediatez da voz no espaço público, passando pela sua tradução nos feixes de luz – que podemos remeter para o conceito de reatividade, descrito por

<sup>60</sup> Disponível online: [http://www.lozano-hemmer.com/voz\\_alta.php](http://www.lozano-hemmer.com/voz_alta.php) (acedido a 20 de julho de 2013).

Graham e Cook – e a sua transmissão na rádio, a obra desdobra-se em camadas de *media* e apresenta uma multiplicidade de zonas de experiência: na praça onde se juntam os corpos e vozes dos participantes, na cidade, pelas cadências silenciosas de luz ou ainda no espaço doméstico através da rádio.

A reflexão sobre o espaço público e em particular sobre a relação dos corpos com a arquitetura mediada pela tecnologia, com especial ênfase na expressividade plástica da luz como *medium* artístico, têm sido elementos constantes na vasta obra artística de Lozano-Hemmer o qual tem vindo a incluir várias das suas obras sob o termo “arquitetura relacional”, que começou a usar antes do conceito de “estética relacional” ter sido cunhado por Bourriaud e, posteriormente, consagrado no discurso crítico sobre as artes. Ora, tal como Beryl Graham faz notar, no seu texto dedicado à obra de Lozano-Hemmer intitulado “Delicate Controls”, o termo “arquitetura relacional” é pertinente para refletir sobre o significado do planeamento da interação uma vez que:

“ (...) os artistas, tal como os arquitetos podem projetar (*design*) astuciosamente uma ‘concha’ dentro da qual certos comportamentos podem ser encorajados, mas independentemente de toda a participação do mundo ‘baseada no utilizador’ e tão na moda, o arquiteto ainda não controla a audiência ou o utilizador que irão habitar essa ‘concha’.”  
(Graham, 2010: 18)

Efetivamente, a obra *Voz Alta* combina exemplarmente o domínio dos seus meios plásticos com a criação de um espaço participativo no qual a heterogeneidade intersubjetiva e o conflito podem ter lugar. Ora, no nosso entender, as práticas participativas nas artes digitais contribuem para potenciar uma experiência e reflexão crítica sobre a complexidade da nossa participação na arte, no espaço público e nas redes contemporâneas, inscrevendo-se numa genealogia histórica na qual a ativação do público propõe-se minar a relação tradicional entre o objeto artístico, o artista e a audiência visando pressionar os modos de produção e consumo artístico hegemónicos. No próximo capítulo iremos propor uma abordagem aos antecedentes históricos e conceptuais de uma estética da participação nas artes digitais.

### 3.º Capítulo

#### **Do choque à obra “faça-você-mesmo”: antecedentes de uma estética da participação nas artes digitais<sup>61</sup>**

“O escultor Richard Serra definiu uma vez a atividade artística através da listagem de uma série de ações físicas: rolar, vincar, dobrar, armazenar, etc. Mais tarde, o historiador de arte Miwon Kwon traduziu o conceito de Serra aplicando-o ao trabalho *site-specific*: negociar, coordenar, criar compromissos, investigar, organizar, entrevistar, etc. Actualmente podemos expandir estas listas juntando-lhes outras atividades que realçam especificamente o ato participativo: gerar, mudar, contribuir, pôr em prática, dialogar, traduzir, apropriar, etiquetar, entre outras.” (Frieling, 2008: 35)

Neste capítulo iremos definir uma genealogia histórica e crítica da estética da participação nas artes digitais a partir de uma seleção de propostas teóricas e artísticas oriundas da Europa Ocidental e dos Estados Unidos da América. Nomeadamente há que assinalar que deixámos de fora do âmbito da presente dissertação o vasto e riquíssimo campo das artes participativas na América Latina por considerarmos que seria impraticável abordá-lo neste estudo com a devida profundidade. A linha genealógica que iremos aprofundar é a que se traça a partir dos movimentos históricos de vanguarda, nomeadamente em torno do Dadaísmo, desembocando no intenso período de experimentação artística dos anos cinquenta e sessenta no qual focaremos o caso das práticas experimentais, participativas e *intermedia* que se desenvolvem nos Estados Unidos da América.

Por estética da participação entendemos, no âmbito da presente dissertação, uma reflexão crítica sobre a experiência do público na sua relação com obras participativas e o modo como estas obras constroem uma linguagem aberta aos gestos criativos da audiência. O presente capítulo assinalará certas obras e conceitos que revelam uma história da estética da participação que percorre o século XX, antecedendo e abrindo

---

<sup>61</sup> Neste capítulo aprofundámos parte da investigação explorada na nossa dissertação de mestrado *Híbridos Tecnológicos: O Conceito de Híbrido na Cultura e na Arte Contemporâneas* (2001) e que foi posteriormente publicada em livro (Carvalho, 2007).

caminho para a experiência contemporânea do público nas artes digitais participativas que se caracteriza, como veremos no quarto capítulo da nossa dissertação, pela sua dimensão multissensorial, processual, distribuída, aberta a misturas e a práticas “faça-você-mesmo”.

### **3.1. O autor enquanto produtor e a decadência da aura segundo Walter Benjamin**

No que concerne à temática que nos propomos analisar, a obra do escritor judeu alemão Walter Benjamin é uma referência incontornável, nomeadamente os seus dois ensaios: “O Autor enquanto Produtor”<sup>62</sup> (1992a) e “A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica” (1992b). Walter Benjamin nasceu em 1892 em Berlim, exilou-se em Paris quando os nazis ascenderam ao poder e faleceu no outono de 1940, suicidando-se em Espanha após uma tentativa gorada de partida para os Estados Unidos da América onde pretendia exilar-se. Tal como escreve Hannah Arendt, em *Homens em Tempos Sombrios* (1991), o nome e a obra de Walter Benjamin foram consagrados postumamente embora tenham sido reconhecidos, durante a vida do autor, pelos seus pares:

“Também Walter Benjamin cedo fora reconhecido, e não apenas por homens cujos nomes ainda então eram desconhecidos, como Gerhard Scholem, o amigo da sua juventude, e Theodor Wiesengrund Adorno, seu primeiro e único discípulo – os dois responsáveis pela edição póstuma das suas obras e da sua correspondência. Houve o reconhecimento imediato, quase somos tentados a dizer instintivo, por parte de Hugo von Hoffmansthal, que publicou em 1924 o ensaio de Benjamin sobre as *Afinidades Electivas*, de Goethe, e por parte de Brecht, que teria dito, ao receber a notícia da morte de Benjamin, que se tratava da primeira grande perda que Hitler infligia à literatura alemã.” (Arendt, 1991: 178-179)

---

<sup>62</sup> Conferência dada por Walter Benjamin no Instituto para o Estudo do Fascismo, em Paris, a 27 de abril de 1934.

No ensaio “O Autor enquanto Produtor”, Benjamin descreve o papel do autor através da figura do engenheiro que ao invés de reproduzir os aparelhos de produção é capaz de agir a partir do interior destes, transformando a função da produção cultural e abrindo-a à participação coletiva. Esta concepção do engenheiro, descrita por Benjamin, pode ser articulada com a atual atitude adotada por artistas digitais e *hackers* que, frequentemente, ao envolverem-se com os meios técnicos de produção alteram-nos e desviam-nos das suas finalidades habituais abrindo-os a novas possibilidades expressivas, técnicas, sociais e políticas<sup>63</sup>.

Neste ensaio, tomando como ponto de partida as questões de saber como é que a poesia se situa numa dada época e como é que ela confronta o aparelho produtivo e técnico, de maneira a estar à altura do seu tempo, Benjamin releva que o momento histórico nos anos trinta, com as profundas mudanças tecnológicas em curso e com a ascensão do fascismo na Europa, se caracteriza por um poderoso processo de “refundição” das formas literárias capaz de produzir uma “massa incandescente” na qual se fusionam novas formas. Benjamin considera o exemplo do escritor russo Serge Tretjakov como paradigmático da figura do escritor “operante” cuja missão não é a de representar o leitor mas a de intervir modificando o aparelho do processo produtivo<sup>64</sup>.

---

<sup>63</sup> Em *Networked Disruption: Rethinking Oppositions in Art, Hacktivism and the Business of Social Networking*, Tatiana Bazzichelli cita a obra de Geoff Cox e Joasia Krysa a respeito desta problemática. Nas suas palavras: “Referindo-se ao ensaio de Walter Benjamin na sua introdução ao livro *Engineering Culture: On “The Author as (Digital) Producer”* (2005), Geoff Cox e Joasia Krysa salientam: ‘A mudança social não resulta simplesmente da resistência ao conjunto de condições existentes mas de adaptar e transformar o próprio aparelho técnico. (...) Nos anos trinta, sob determinadas condições particulares e contra o cenário do fascismo, um certo otimismo político fez com que a mudança social parecesse mais possível. Pode este otimismo ser mantido quando a tecnologia opera ao serviço do capital de formas cada vez mais insidiosas?’ (Cox & Krysa, 2005, p. 7). Qual é, portanto, a função da produção cultural ‘quando as atividades de produção, consumo e circulação operam através de redes globais complexas servidas pelas tecnologias da informação?’ (*ibidem* p. 7). A sua resposta consiste em referirem-se à atividade da ‘engenharia’, ‘para se referirem à atividade técnica e cultural, através da aplicação do conhecimento para a gestão, controlo e uso de poder. Agir como um engenheiro neste sentido, é usar o poder produtivamente de forma a acarretar mudança e orientando-o para a utilidade pública. Neste [sentido], o tradicional engenheiro mecânico ou elétrico (*hardware*) é evocado, mas também o engenheiro de *software* ou o artista de *software*.’ (Cox & Krysa, 2005, pp. 7-8).” (Bazzichelli, 2013: 199-200)

<sup>64</sup> Sergei Tretjakov foi um importante dramaturgo e poeta russo com ligações ao Construtivismo e ao Futurismo russo. Alvo de perseguição política durante o regime Estalinista foi acusado de espionagem, preso e assassinado em 1937. Definindo Tretjakov como um “escritor operante”, Benjamin afirma: “Quando, em 1928, em plena época da colectivização total da agricultura, foi divulgada a palavra de ordem: «Escritores para os ‘kolkozoes’», Tretjakow foi para a comuna ‘Farol Comunista’ e, durante duas longas estadas, dedicou-se aos seguintes trabalhos: convocação de encontros de massas, colecta de dinheiros para o pagamento de tractores, persuasão individual de camponeses para que entrassem no ‘kolkoze’, inspecção de salas de leitura, criação de jornais de parede e direcção do jornal do ‘kolkoze’, relatórios a apresentar aos jornais de Moscovo, introdução de rádio e cinema ambulantes, etc. Não é de estranhar que o livro *O Estratega*, que Tretjakow escreveu no fim destas estadas, tenha tido considerável influência na formação posterior da agricultura colectiva.” (Benjamin, 1992a: 140-141)



Assim, segundo Benjamin, um autor que proceda a uma reflexão crítica sobre as condições de produção da sua época não se limitará a criar obras mas laborará de modo constante sobre os meios de produção, contribuindo para a elaboração de um aparelho melhorado sendo que “este aparelho é tanto melhor quanto maior capacidade tiver de atribuir a produção ao consumidor, resumindo, de *transformar os leitores ou espectadores em participantes*” (Benjamin, 1992a: 151, ênfase em itálico da nossa autoria).

Abrindo já caminho para a sua leitura do declínio da aura da obra de arte como uma possibilidade de emancipação do público, que se aprofundará no ensaio “A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica”, Benjamin afirma que “não é a inovação mental, tal como a proclamam os fascistas, que é desejável, mas sim a inovação técnica proposta” (Benjamin, 1992a: 146). Por inovação técnica, o autor considera a melhoria do aparelho de produção ao invés do seu simples abastecimento com novas matérias mesmo que estas pareçam de “natureza revolucionária” (Ibid). Para elucidar o seu ponto de vista, Benjamin procede a uma acutilante crítica da fotografia neorrealista que, na sua perspectiva, acaba por estetizar a pobreza ao tratá-la de forma perfeccionista e na moda. Na sua perspectiva, é através da palavra (nomeadamente, da legenda) que a fotografia pode ganhar um “valor de uso” revolucionário uma vez que a colaboração com a palavra possibilita o resgate da fotografia da sua mera existência numa dimensão estética, entendida aqui como o universo do Belo.

O teatro épico de Bertolt Brecht surge, neste texto de Benjamin, como um modelo de mudança das formas e dos instrumentos orientado no sentido de uma emancipação do público. Ao utilizar o princípio de montagem como função organizativa, o teatro épico propõe-se a representar circunstâncias, potenciando a sua apreensão através da interrupção das ações que visa suprimir a ilusão do público; criando um feito de distância, o teatro épico não reproduz situações mas favorece a sua descoberta. Este encontro com as situações acontece através da imobilização do decurso da ação, “levando o espectador a tomar posição relativamente ao acontecimento e o actor a tomar posição relativamente ao papel” (Benjamin, 1992a: 153). Deste modo, a descoberta dos acontecimentos ocorre através de uma experiência de distanciamento crítico que pretende sensibilizar o público para a necessidade de alteração da conduta “no rigoroso fluxo habitual, através da razão e do exercício” (Benjamin, 1992a: 154).

Esta ligação do espectador à sua práxis vital é uma tese que ressurge no célebre ensaio “A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica” no qual Benjamin defende que a transformação das técnicas de reprodução, consagrada no início do século XX, implica não só uma mudança nos modos de receção da arte como também uma profunda transformação desta, libertando-a da tradição e do ritual e possibilitando a sua relação à práxis política.

Esta transformação dos modos de receção traduz-se na célebre formulação benjaminiana da decadência da aura da obra de arte, sendo que por “aura” o autor considera esse inefável “aqui e agora” da obra, a autoridade da sua existência original e autêntica que se manifesta sempre como “uma lonjura, por muito próxima que esteja” (Benjamin, 1992b: 81). Segundo Benjamin, este declínio da aura é condicionado socialmente e relaciona-se com o desejo de proximidade e de reprodutibilidade protagonizado pelas massas que molda uma percepção orientada para a captação do semelhante e repetível mesmo no fenómeno único. Tal como afirma José Gil, no capítulo “Transformações da Aura – Duchamp”, do seu livro *A Imagem-Nua e as Pequenas Percepções: Estética e Metafenomenologia* (1996):

“A aura vem da alma das coisas e dos seres, segundo Benjamin. Manifesta-se no sentimento de inabordável e de longínquo proporcionado pela experiência do único singular, do aqui e agora de um objecto. Assim, a percepção da aura como percepção da unicidade do objecto é apreensão do invisível, do velado. O próximo é transparente, desvelado, perde a sua singularidade, a sua imagem é clara e distinta e, portanto, reprodutível.” (Gil, 1996: 62-63)

Efetivamente a aura, associada inicialmente ao valor de culto do objeto artístico, tende a desaparecer na cultura de massa em proveito do valor de exposição, potenciado através dos diversos métodos de reprodução técnica das obras. Aliás, numa importante passagem do seu texto, Benjamin assinala algumas implicações profundas para a função artística que residem nesta decadência do valor de culto e na simultânea consagração do valor de exposição da obra. Citando o autor:

“Nos primórdios, a obra de arte, devido ao peso absoluto que assentava sobre o seu valor de culto, transformou-se, principalmente, num instrumento de magia que só mais tarde foi, em certa medida, reconhecido como obra de arte. Da mesma forma, actualmente, a obra de

arte devido ao peso absoluto que assenta no seu valor de exposição, passou a ser uma composição com funções totalmente novas, das quais se destaca a que nos é familiar, a artística, e que, posteriormente, talvez venha a ser reconhecida como acidental.” (Benjamin, 1992b: 86-87)<sup>65</sup>

Estas mudanças na receção da obra de arte traduzem uma profunda mutação da própria obra que não só se encontra cada vez mais sujeita à reprodução técnica como também assenta crescentemente na reprodutibilidade tal como a fotografia e o cinema o evidenciam. O caso do cinema, que ocupa um lugar central neste ensaio, permite a Benjamin refletir sobre as características e possibilidades de uma linguagem artística emergente da experimentação com meios técnicos. Assim, tal como o autor assinala, a aparência de realidade isenta de equipamento, característica da representação cinematográfica, advém de uma intervenção intensiva desse equipamento. Ao contrário do pintor, que mantém uma distância natural face à realidade obtendo dela uma imagem global, o operador de câmara intervém profundamente na “textura da realidade” (Benjamin, 1992b: 100) mergulhando nela e capturando-a através de múltiplos fragmentos, ou planos, que serão reunidos pelo montador através de uma “lei nova” (Ibid).

Esta intervenção intensiva operada pela técnica afeta quer a imagem, quer o corpo, tal como Benjamin assinala através da dupla analogia entre o pintor e o xamã, e o operador de câmara e o cirurgião, na medida em que enquanto os primeiros mantêm a referida distância natural quer do tema a pintar como do corpo a curar, os segundos trespassam os limites e imergem nas muitas camadas que compõem a realidade e os corpos. Esta intervenção “cirúrgica” rompe a distância e destrói a aura revelando novas dimensões da realidade e dos corpos – um “inconsciente ótico” que choca a perceção do espectador.

Efetivamente pensemos, por exemplo, nas várias escalas de planos cinematográficos e, em particular, no efeito de choque despoletado pela introdução do grande plano. Considerado inicialmente com grande ceticismo por parte do meio cinematográfico, descrito como as “cabeças cortadas”, o grande plano – cujos efeitos dramáticos foram introduzidos e explorados pelo grande pioneiro do cinema clássico de

---

<sup>65</sup> É relevante salientar que, apesar do otimismo de Benjamin relativamente à possibilidade de politização da obra de arte potenciada pela sua reprodutibilidade técnica, ele mantém uma subtil reserva no que diz respeito ao futuro da sua função artística.

Hollywood, D. W. Griffith, em filmes como *Nascimento de uma Nação* (1915) e *Intolerância* (1916) – acabou por consagrar-se como um dos elementos centrais da linguagem cinematográfica. A escala do grande plano salientando o rosto humano, que assim se dava a ver em todo o seu detalhe, permitia à audiência descobrir a imensidão de emoções que o atravessam e compreender, de uma forma mais consciente, os conflitos das personagens, o seu modo de sentir e a sua forma de agir. Na vivência das personagens, no fluxo das suas emoções e na trama das suas relações, os espectadores de cinema redescobriam a sua própria experiência e os condicionalismos que a afetam. Citando Benjamin:

“Isto porque o cinema, através de grandes planos, do realce de pormenores escondidos em aspectos que nos são familiares, da exploração de ambientes banais com uma direcção genial da objectiva, aumenta a compreensão das imposições que regem a nossa existência e consegue assegurar-nos um campo de acção imenso e insuspeitado. As nossas tabernas, as ruas das grandes cidades, os nossos escritórios e quartos mobilados, as nossas estações ferroviárias e as fábricas, pareciam aprisionar-nos irremediavelmente. Chegou o cinema e fez explodir este mundo de prisões com a dinamite do décimo de segundo, de forma tal que agora viajamos calma e aventurosamente por entre os seus destroços espalhados.” (Benjamin, 1992b: 103-104)

Os efeitos “explosivos” e fragmentários do cinema, a plasticidade que este ganha através da montagem, constituem-no como uma linguagem alegórica<sup>66</sup>, no sentido benjaminiano do termo, na medida em que resulta da aproximação de fragmentos (neste caso, os planos) e da sua composição num novo contexto sendo que é desta tessitura que nasce o filme e é da sua intermitência que surge o efeito de choque. Benjamin cita o escritor Georges Duhamel que expressa a sua frustração perante o cinema: “Já não posso pensar o que quero pensar: as imagens em movimento tomaram o lugar dos meus pensamentos.”<sup>67</sup> Efetivamente, a sucessão de imagens perturba o processo de associação do espectador sendo que este choque confere uma qualidade tátil ao cinema provocando, no público, uma atitude simultaneamente crítica e distraída que possibilita

---

<sup>66</sup> Voltaremos subseqüentemente nesta dissertação à categoria de alegoria, desenvolvida por Benjamin, na sua obra *The Origin of German Tragic Drama*, publicada originalmente em 1928, e retomada por Peter Bürger no livro *Teoria da Vanguarda* (1993).

<sup>67</sup> Duhamel, Georges. 1930. *Scènes de la Vie Future*. Paris: s.l., p. 52 (citado por Benjamin, 1992b: 107).

o domínio, pelo hábito, de novas tarefas da percepção. Tal como Peter Gilgen faz notar no seu texto “History After Film” (2003):

“O apego, a aderência interessada – até erótica – do tato ao seu objeto, corresponde à percepção distraída: tal percepção tátil ‘*absorve* a obra de arte’; por contraste, a contemplação visual desincorporada de uma obra equivale a ser ‘absorvido por ela’ (...). Ao invés, a recepção tátil é determinada por uma ausência – a ausência de atenção. No seu lugar, o hábito governa a interação com o objeto que, por essa razão, já não pode ser entendido como autónomo ou independente. Esta mudança no modo de atenção da observação à operação não é absoluta: o exemplo da arquitetura ilustra que ambos os modos podem coexistir, mas são ativados para diferentes objetivos.” (Gilgen, 2003: 54)

Ora, tal como Gilgen faz notar, o conceito de distração benjaminiano não deve ser entendido como sinónimo de uma percepção ausente ou alienada mas sim como significando uma percepção dispersa, capaz de registar qualquer elemento que entre no seu campo percetivo, daí que Benjamin afirme que o efeito de choque do cinema deva ser “suportado por uma presença de espírito acrescida” (Benjamin, 1992b: 107). Na verdade, para o autor, a categoria de choque descreve a especificidade da experiência moderna, uma experiência em crise porque crescentemente incomunicável, tal como Benjamin afirma no seu belo texto “O Narrador: Reflexões sobre a Obra de Nikolai Lesskov” (1992c), publicado originalmente em 1936.

Para Benjamin, a experiência moderna caracteriza-se essencialmente por um estranhamento, um profundo desenraizamento, que obriga a uma constante adaptação ao inesperado. Tal estranheza, que o poeta Charles Baudelaire celebrou nas suas imagens poéticas da cidade enquanto espaço de trânsito das multidões, votado ao *spleen* e à incerteza dos afetos, marca a emergência de um sujeito transeunte, intensamente exposto à lógica fragmentária e caótica da metrópole.

A proximidade com o estranho e o excessivo, que desencadeia o efeito de choque, vai pontuar doravante o imaginário artístico, sendo que, segundo Benjamin, o choque moral preconizado pelo Dadaísmo, que colocava a obra de arte no centro de um escândalo, assegurando uma distração que se opunha ao recolhimento exigido pela obra aurática, prepara o choque emergente da intervenção e manipulação técnica no cinema. Efetivamente, Benjamin assinala o movimento Dada como precursor da introdução de

modos expressivos que se encontram em contacto mais próximo com o objeto transformando a imagem pictural em tátil. A experimentação – levada a cabo por artistas com ligações ao Dadaísmo como Hans Arp, Max Ernst e Kurt Schwitters – com as técnicas pioneiras da colagem<sup>68</sup> e da assemblagem<sup>69</sup> e a conceção de que qualquer material poderia ser usado para criar arte acarretam, segundo o autor, “uma destruição irreverente da aura das suas criações, as quais, pelos meios de produção, imprimem o estigma de uma reprodução” (Benjamin, 1992b: 106).



Figura 14 – Kurt Schwitters, *Construction for Noble Ladies*, 1919. Colagem e assemblagem.

<sup>68</sup> Forma artística e técnica que passa pela incorporação de materiais ou objetos preexistentes que são montados numa superfície bidimensional. A colagem surge historicamente ligada ao cubismo, nomeadamente aos *papiers collés* de Picasso e Braque, realizados durante a Primeira Guerra Mundial, onde se pode observar a coexistência de duas técnicas contrastantes: “o ‘ilusionismo’ dos fragmentos de realidade (um pedaço de fio de verga, um papel de parede) e a ‘abstração’ da técnica cubista com que são tratados os objectos representados” (Bürger, 1993: 123). Assim, Picasso e Braque, ao incorporarem nas suas obras fragmentos da própria realidade, instabilizaram todo o sistema de representação da perspectiva central, vigente na pintura desde o Renascimento, que visava a transposição da realidade para o quadro, constituindo o espaço representado neste à semelhança da percepção retiniana monocular do espaço real.

<sup>69</sup> Forma artística e técnica através da qual materiais não-artísticos, naturais ou manufacturados, e objetos encontrados são reunidos em estruturas tridimensionais. Numa assemblagem frequentemente os materiais banais mantêm a sua identidade individual apesar da manipulação artística.

Assim, as técnicas de colagem e assemblagem realçam o aspeto de artefacto da obra, o seu artifício, sendo que a circunstância da obra de arte albergar no seu seio fragmentos da própria realidade (pedaços de fio, papéis, madeiras, metais, entre outros) modifica substancialmente o seu efeito estético exigindo uma mediação mais intensa por parte dos espectadores: ao invés de ser apenas uma representação da realidade, a obra passa a integrar fragmentos do real, gerando-se uma instabilidade das fronteiras entre a obra e a realidade, o interior e o exterior, os materiais artísticos e as matérias quotidianas.

Esta receção crítica já se encontrava presente no *desassossego* provocado no observador pelas fotografias de Eugène Atget sobre o qual Benjamin escreve:

“Mas quando o homem se retira da fotografia, o valor de exposição sobrepõe-se, pela primeira vez, ao valor de culto. Ter fixado localmente esta evolução é o significado sem paralelo de Eugène Atget que fixou as ruas de Paris vazias, por volta de 1900. Com muita razão, disse-se dele que as fotografava como um local de crime. Também o local de crime é vazio, sem pessoas. O seu registo fotográfico destina-se a captar os indícios. Os registos fotográficos, com Eugène Atget, começam a tornar-se provas no processo histórico. É nisto que reside o seu significado político oculto. Em certo sentido, já exigem uma recepção. A contemplação nefelibata já não lhes é adequada. Desassossegam o observador; com tais registos o observador sente que tem que procurar um determinado caminho até eles. Os jornais ilustrados começam, ao mesmo tempo, a fornecer-lhe indicadores. (...) As indicações que o observador recebe das imagens de um jornal ilustrado, através da legenda, tornar-se-ão, pouco mais tarde, no filme, mais exactas e peremptórias, filme em que a apreensão de cada uma das imagens parece ser determinada pela sequência de todas as anteriores.” (Benjamin, 1992b: 87-88)

Assim, tal como Benjamin enfatiza, as técnicas de reprodução manifestam precisamente a possibilidade de politização da arte e de emancipação progressista do público; porém, para o autor, a sua extraordinária capacidade de mobilização e difusão das massas acarreta igualmente um potencial ideológico fascista, na medida em que

possibilitam a estetização da política e a alienação das massas através da sua reificação no espetáculo.

### **3.2. A crítica da desvinculação social da arte protagonizada pelos movimentos históricos de vanguarda**

Na sua obra *Teoria da Vanguarda* (1993), publicada originalmente em 1974, o crítico literário alemão Peter Bürger regressa às teses de Benjamin sobre a decadência da aura considerando que a explicação materialista benjaminiana da alteração dos modos de receção devido à mudança das técnicas de reprodução deve ser devidamente problematizada. Segundo Bürger, o papel de precursores atribuído por Benjamin aos dadaístas, no que diz respeito à procura de um modo de receção não aurático, evidencia que a tese da transformação dos modos de receção através da alteração das técnicas de produção não pode pretender explicar objetivamente um acontecimento histórico mas sim constituir uma “hipótese para a possível generalização de um modo de recepção que os dadaístas foram os primeiros a procurar” (Bürger, 1993: 60).

Assim, segundo Bürger, parece provável que Benjamin tenha descoberto a perda da aura nas obras dadaístas procurando depois fundamentá-la de uma forma materialista. Não se trata de negar a importância do impacto das técnicas de reprodução no desenvolvimento da arte mas sim da impossibilidade de deduzir este daquelas. Com efeito, segundo Bürger, o modelo materialista de Benjamin esgota-se completamente quando este interpreta o nascimento da teoria da “Arte pela Arte” como uma reação ao advento da fotografia.

Efetivamente, Benjamin realça a importância do aparecimento da fotografia como “o primeiro meio de reprodução verdadeiramente revolucionário (que coincide com o alvorecer do socialismo)” (Benjamin, 1992b: 83). Porém, na perspectiva de Benjamin, a fotografia irá lançar a arte numa profunda crise que se refletirá no discurso em torno da autonomia da arte, nomeadamente através do surgimento, no início do século XIX, da doutrina da “Arte pela Arte” (expressão cunhada pelo escritor suíço Benjamin Constant em 1804) – que rejeita qualquer finalidade moral ou social para a arte – e, a partir da década de 1860, do Esteticismo, segundo o qual não apenas na arte



mas também na própria vida o sentimento do Belo passa a ser o valor mais elevado, uma vez que permite transcender a vulgaridade da existência comum.

Ora, para Bürger, a doutrina da “Arte pela Arte” não é apenas uma reação contra um meio de reprodução emergente (embora deva ser pensada em estreita relação com este) mas resulta da total diferenciação do subsistema social artístico característica da lógica de desenvolvimento da sociedade burguesa. Com efeito, a desvinculação da arte, no que diz respeito à pretensão de aplicação social, caracteriza precisamente o seu estatuto enquanto autónoma sendo que este estatuto é regulado e codificado pela instituição arte, que pode considerar-se completamente formada em finais do século XVIII. Esta refere-se simultaneamente ao sistema de produção e de distribuição da arte e às ideias dominantes sobre esta, numa dada época, que determinam a receção das obras artísticas. Nas suas palavras:

“Convém antes destacar que o *status* de autonomia da arte não aparece com facilidade, fruto precário que é do desenvolvimento da sociedade na sua totalidade. Pode ser questionado pela sociedade (pelos seus dominadores) quando considerem conveniente voltar a servir-se da arte. O exemplo extremo seria a política artística fascista que liquida o *status* de autonomia, mas podemos recordar também os inúmeros processos contra artistas por atentados contra a moral e a decência. Deste ataque das instâncias sociais ao *status* de autonomia, deve distinguir-se aquela força que surge dos conteúdos das obras concretas, os quais se manifestam na totalidade de forma e conteúdo, e que tende a cobrir a distância que separa a obra da práxis vital. A arte vive, na sociedade burguesa, da tensão entre limites institucionais (libertação, por parte da arte, da pretensão de aplicação social) e possíveis conteúdos políticos das obras concretas.” (Bürger, 1993: 54-55)

Portanto, o estatuto de autonomia da arte não exclui uma dimensão política das obras concretas mas restringe a possibilidade do seu efeito. A separação da arte da práxis vital ocorre a par da diferenciação do campo do saber estético sendo que este processo, que não é linear mas atravessado por forças contraditórias, integra-se na lógica de desenvolvimento da sociedade burguesa e deve ser relacionado com a tendência desta para a progressiva divisão do trabalho e especialização das funções. Ora, a especialização está relacionada com o empobrecimento da experiência na medida

em que esta, segundo Bürger, se define como um saber vivido, um conjunto de percepções e reflexões assimiladas que podem ser aplicadas de novo à práxis vital. Deste modo, e tal como Bürger conclui, o Esteticismo e a correspondente perda do vínculo social e político das obras em favor da exploração das formas manifestam um empobrecimento da experiência no campo da arte. Assim, a autonomia da arte é uma categoria ideológica, na medida em que combina uma dimensão factual (a separação da arte em relação à práxis vital) e uma dimensão interpretativa e doutrinária (a elevação deste facto histórico ao estatuto de essência da arte no âmbito do Esteticismo) fazendo coincidir a instituição arte com o conteúdo das obras em si e possibilitando a emergência de uma autocrítica<sup>70</sup> da arte.

Ora, segundo o autor, os protagonistas desta autocrítica são, precisamente, os movimentos históricos de vanguarda, os quais procedem a uma crítica radical, não apenas das tendências artísticas precedentes, mas efetivamente da instituição arte tal como se formou na sociedade burguesa. O conceito de movimentos históricos de vanguarda, aplicado por Bürger, foi elaborado a partir do Dadaísmo e do primeiro Surrealismo referindo-se igualmente à Vanguarda Russa posterior à Revolução de Outubro de 1917. Para o autor, estes movimentos, embora com diferenças entre si, operam uma rutura com a tradição não se limitando a rejeitar determinados processos artísticos mas a arte do seu tempo de um modo integral, manifestando-se de forma radical contra a instituição arte. Segundo Bürger, estas tendências estão igualmente presentes, com algumas restrições, no Futurismo Italiano e no Expressionismo Alemão tendo também impacto no Cubismo que, embora não partilhasse a tendência para a superação da arte na práxis vital comum aos vários movimentos citados, iria desencadear um abalo profundo do sistema de representação baseado na perspectiva linear vigente na pintura ocidental desde o Renascimento.

---

<sup>70</sup> Peter Bürger aplica aqui ao âmbito da arte o conceito marxista de autocrítica. Nas palavras do autor: “Para se poder aplicar a autocrítica como categoria historiográfica para a descrição de um determinado estágio de desenvolvimento numa formação social ou num subsistema social, é necessário definir previamente com rigor o seu significado. Marx distingue a autocrítica de outro tipo de crítica cujo exemplo podia ser ‘a crítica exercida pelo cristianismo contra o paganismo, ou pelo protestantismo contra o catolicismo’ [Marx, Karl. *Grundrisse der Kritik der politischen Ökonomie*, Frankfurt/Viena, s/data, reprodução facsimilada da edição moscovita de 1939/1941 (citado por Bürger, 1993: 51)]. Mencionaremos esta crítica como crítica imanente ao sistema. A sua particularidade consiste em funcionar no seio de uma instituição social. No exemplo de Marx, a crítica imanente ao sistema no seio da instituição religião é a crítica a determinadas concepções religiosas em nome de outras. Por contraste, a autocrítica supõe uma distância das concepções religiosas que mutuamente se defrontam. Esta distância, porém, é fruto de uma crítica radical: a crítica à própria instituição religião.” (Bürger, 1993: 50-51)

Assim, considerando o modo individual de produção e de receção e a ausência de aplicação social preconizados pela instituição arte burguesa, a crítica dos movimentos históricos de vanguarda defende a abolição desta instituição (nomeadamente no caso dos dadaístas e surrealistas) ou a sua transformação revolucionária (defendida pela Vanguarda Russa). Este projeto traça a utopia de uma revolução total possibilitada pela entrada da arte na vida, abolindo-se assim as fronteiras que separavam autores e recetores de arte.

### **3.3. O efeito de choque vanguardista e a ativação do público**

Ora, segundo Bürger, embora este projeto de revolução da práxis vital através da arte tenha falhado, na medida em que a autonomia da arte persistiu para além das intenções e transgressões vanguardistas<sup>71</sup>, todavia, deu-se uma profunda mutação na arte que transformou “a sucessão histórica de processos e estilos numa simultaneidade do radicalmente diverso” (Bürger, 1993: 112), tornando contraproducente uma argumentação baseada no nível histórico das técnicas e procedimentos artísticos.

Este alargamento do campo da experimentação artística, protagonizado pelos movimentos históricos de vanguarda, implicará, segundo Bürger, a instabilização das categorias estruturantes da instituição arte, nomeadamente a de obra de arte orgânica, que caracteriza a obra de arte como um todo coerente, um símbolo votado à contemplação. Em contraste com esta unidade e harmonia, o conceito de obra de arte inorgânica descreve uma obra que resulta da montagem de fragmentos, em que as partes se emancipam do todo e que exige mediação, convocando uma receção mais crítica e ativa por parte do espectador, sendo que, em certos casos, só o recetor a *produz* atribuindo-lhe um sentido.

Segundo Bürger, o conceito de obra de arte inorgânica identifica-se com a categoria de alegoria aplicada, por Benjamin, à literatura barroca na sua obra *The Origin of German Tragic Drama* (1998) publicada originalmente em 1928. Na interpretação do

---

<sup>71</sup> Peter Bürger tende a interpretar as vanguardas históricas enquanto um movimento artístico originário e total, sendo que relega para as neovanguardas um papel essencialmente farsico e inclusivamente “contra-revolucionário”. Esta leitura baseia-se na sua reconstrução da história da arte, profundamente influenciada por Marx e onde se pode detetar um evolucionismo residual. Tal linearidade deve ser problematizada, sendo que é ela que legitima o seu pessimismo em relação às neovanguardas. Para uma crítica desta conceção de Peter Bürger, consultar: Foster, 1996.

autor, o objeto mais apropriado desta categoria é a obra vanguardista porque “a experiência de Benjamin no contacto com obras de vanguarda é que permite quer o desenvolvimento da categoria, quer a sua aplicação à literatura do barroco” (Bürger, 1993: 117). Assim, o facto da categoria da alegoria explicar épocas tão distintas não se deve a eventuais semelhanças entre estas mas sim a modificações sociais da função da forma artística. Bürger analisa a categoria da alegoria, elaborada por Benjamin, identificando dois conceitos de produção da obra alegórica e uma interpretação dos processos de produção e de receção da obra:

“1. O alegórico arranca um elemento à totalidade do contexto social, isola-o, despoja-o da sua função. A alegoria, portanto, é essencialmente um fragmento em contraste com o símbolo orgânico. “No terreno da intuição alegórica, a pintura é fragmento (...). A falsa aparência da totalidade desaparece.”<sup>72</sup> 2. O alegórico cria sentido ao reunir esses fragmentos de realidade isolados. Trata-se de um sentido dado que não resulta do contexto original dos fragmentos. 3. Benjamin interpreta a função do alegórico como expressão de melancolia. “Quando o objecto se torna alegórico sob o olhar da melancolia, deixa escapar a vida, fica como morto, fixado para a eternidade.”<sup>73</sup> 4. Benjamin também alude ao plano da receção. A alegoria, cuja essência é o fragmento, representa a história como decadência: “na alegoria reside a *facies hippocratica* (ou seja, o aspecto fúnebre) da história como primitiva paisagem petrificada do que à vista se oferece”<sup>74</sup>. (Bürger, 1993: 117-188)

De facto, a alegoria benjaminiana remete para uma produção e receção artística inelutavelmente imanentes<sup>75</sup> em que o gesto de criação extrai os elementos das suas correlações naturais (orgânicas), recontextualizando-os numa nova ordem de significações (inorgânica). Assim, a aniquilação própria do gesto alegórico, de que nos fala Benjamin, esse movimento que colhe violentamente as coisas do fluxo precário do

---

<sup>72</sup> Benjamin, Walter. 1963. *Ursprung des Deutschen Trauerspiels*, editado por R. Tiedemann, Frankfurt, p. 195 (citado por Bürger, 1993: 117-118).

<sup>73</sup> Benjamin, 1963, pp. 204 e segs (citado por Bürger, Ibid).

<sup>74</sup> Benjamin, 1963, pp. 182 e segs (citado por Bürger, Ibid).

<sup>75</sup> Tal como Maria João Cantinho faz notar: “A Idade Média, com a sua concepção escatológica, ‘garantia’ a redenção do homem. A sua existência fora, até aí, sustentada por uma transcendência que se constituía como a garantia possibilitadora dessa comunidade mágica do homem com o mundo e consigo próprio, a qual lhe era prometida pela esperança teleológica na Redenção. Porém, esta esperança, simbólica, de um reencontro final, explode na concepção seiscentista da história, retirando ao homem a sua transcendência, reduzindo-o à imanência da história-natureza.” (Cantinho, 2002: 55)

mundo prepara, todavia, a sua redenção ao “petrificá-las” numa paisagem que as salva. Nas palavras de Maria João Cantinho, no seu livro *O Anjo Melancólico: Ensaio sobre o Conceito de Alegoria na Obra de Walter Benjamin* (2002):

“Quando Benjamin afirma que não existe uma escatologia barroca, por outro lado diz que é justamente por essa razão que existe um *mecanismo do mundo*, em que as existências terrestres serão exaltadas antes de se entregarem à catástrofe derradeira, isto é, aquilo que está em causa, para o homem barroco, é o modo de ‘salvar’ o mundo e as coisas criadas (...). Trata-se, assim, de as *salvar*, exaltando-as numa dinâmica<sup>76</sup> que seja capaz de as petrificar, ‘arrancando-as’ ao turbilhão histórico, antes que elas se dissipem nessa catástrofe final e derradeira. Quando Benjamin afirma<sup>77</sup> que, na alegoria, aquilo que se oferece ao espectador é a *facies hippocratica* da história como uma ‘paisagem primitiva petrificada’ é, com efeito, esse o significado.” (Cantinho, 2002: 54-55)

Segundo Bürger, esta fragmentação e recomposição de elementos num novo plano de sentido, características da produção alegórica, manifesta-se na montagem como princípio constitutivo das obras. Na verdade, a montagem desempenha um papel fundamental no cinema – no qual é não só uma técnica operatória básica mas também o princípio expressivo e plástico fundador do filme –, nas artes visuais e na literatura dos movimentos históricos de vanguarda.

Efetivamente, o artista vanguardista envolve-se empaticamente com os materiais recolhendo-os, manejando-os, montando-os em diferentes composições e construindo sentidos arredados de qualquer pretensão universal. O criador de obras inorgânicas sabe que o material das suas obras se encontra solto e perdido, melancolicamente desagregado e desenraizado, à imagem da vida nas metrópoles nas primeiras décadas do século XX.

É a partir deste vazio e fragilidade dos elementos que o artista vanguardista monta as suas composições as quais, desprovidas de uma narrativa da transcendência, recaem na imanência, perdendo a possibilidade de uma redenção e espalhando uma visão pessimista mas abrindo também novas possibilidades de ligações entre as coisas,

---

<sup>76</sup> Benjamin, Walter. 1984. *Origem do Drama Barroco Alemão*. São Paulo: Brasiliense, p. 246 (citado por Cantinho, 2002: 142).

<sup>77</sup> Ibid.

os seres, os pensamentos e os afetos que marcam, doravante, a percepção moderna, deslocando a interpretação das obras para a compreensão do seu princípio constitutivo.

Perante a fragmentação e a correspondente autonomização das partes em relação ao todo e face à destruição parcial ou total das relações de sentido tradicionais gera-se o choque no público que, de acordo com os movimentos históricos de vanguarda, visa uma alteração de comportamentos no sentido da transformação da práxis vital dos recetores. Porém, o problema da eficácia do choque como meio de alterar os comportamentos é o seu carácter indeterminado; isto é, dele não resulta uma tendência orientada de transformação do comportamento sendo que a sua repetição tende a esgotar o seu efeito de estranheza e interrupção dos hábitos percetivos<sup>78</sup>.

Confrontado com a instabilização dos quadros de sentido de receção das obras, face à abrupta incomunicabilidade e à atitude desafiadora e negativista apresentadas pelas propostas artísticas, o público, das primeiras décadas do século XX, reage de forma desassossegada, crítica e mesmo com furor, tomando muitas vezes um papel ativo. Tal como descreve o poeta dadaísta Tristan Tzara – autor do *Manifesto 1918* – num evento Dada ocorrido no Théâtre de L’Oeuvre, em Paris, a 27 de março de 1920, “membros entusiastas da audiência tinham trazido instrumentos musicais para interromper-nos”<sup>79</sup>. Também Hans Arp caracteriza a atmosfera do mítico Cabaret Voltaire – fundado a 5 de fevereiro de 1916, por Hugo Ball e Emmy Hennings em Zurique –, onde nasceu o movimento Dada, como caótica e participativa:

“Pandemónio Total. As pessoas à nossa volta estão a gritar, rir e gesticular. As nossas respostas são suspiros de amor, descargas de soluços, poemas, mugidos, e miados de poemas fonéticos (*bruitists*) medievais. Tzara está a sacotear o seu traseiro como o ventre de uma bailarina oriental. Janco encontra-se a tocar um violino invisível e movimentando o arco (*bowing*) e raspando (*scraping*). Madame Hennings, com uma face de Madonna, está a fazer as divisões. Huelsenbeck está tocando livre e incansavelmente no grande tambor,

---

<sup>78</sup> No nosso livro *Híbridos Tecnológicos* analisámos detalhadamente a categoria de alegoria nas artes de vanguarda (Carvalho, 2007: 84-94). No âmbito da presente dissertação pretendemos relevar o facto da obra de arte alegórica, preconizada pelas vanguardas históricas, exigir uma mediação intensificada por parte do seu público despoletando o choque que convoca uma receção mais crítica e ativa por parte do espectador.

<sup>79</sup> Tzara, Tristan. 1931. “Memoirs of Dadaism.” In *Axel’s Castle: A Study in the Imaginative of 1870-1930*, de Edmund Wilson. Nova Iorque: Charles Scribner’s Sons, pp. 306-307 (citado por Kuenzli, 2006: 34).

com Ball a acompanhá-lo ao piano, pálido como um fantasma de giz.”  
(Arp, 1972: 234 citado por Kuenzli, 2006: 118)<sup>80</sup>

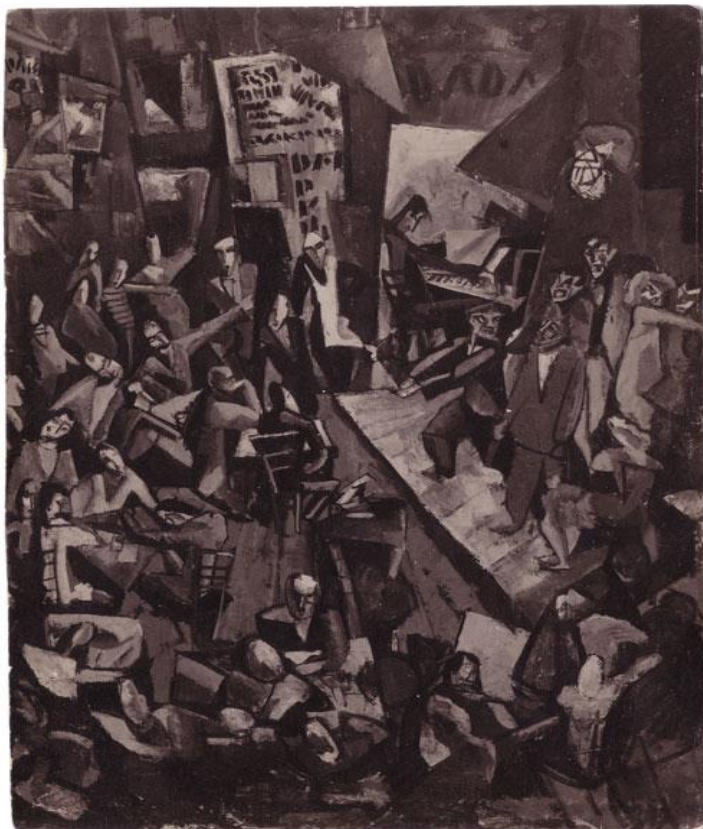


Figura 15 – Marcel Janco, *Cabaret Voltaire*, 1916. Pintura a óleo. Obra perdida.

O próprio nome Dada exprime bem o gosto pela provocação que irá caracterizar este movimento sendo que, embora a palavra em francês signifique “cavalo de madeira” (conotando a infância e a fala de um bebê), o absurdo do termo irá anunciar a irracionalidade da sua inspiração. Paralelamente, o termo indica igualmente o gosto pela exploração da plasticidade da linguagem, que se manifestará nos poemas sonoros, tais como, por exemplo, “Karawane” (1917) de Hugo Ball, que consistia em combinações de sons sem qualquer sentido e que foi apresentado pelo poeta, envergando um traje de aparência episcopal mas com apontamentos de humor, no Cabaret Voltaire a 25 de junho de 1917. Os poemas sonoros de Ball pretendiam invocar a insignificância do humano perante a barbárie da Primeira Guerra Mundial, cuja violência convocava uma

---

<sup>80</sup> Arp, Hans. 1972. “Dadaland.” In *Arp on Arp*, editado por Marcel Jean. Nova Iorque: Viking, p. 234 (citado por Kuenzli, 2006: 18).

perda de sentido manifesta numa linguagem puramente sónica, despojada de dimensão semântica. A poesia sonora de Ball aliava-se à sua experimentação com a linguagem do teatro prefigurando assim a *performance* da qual foi um precursor.

Este experimentalismo refletia-se igualmente numa abordagem lúdica à linguagem poética que combinava o uso de instruções com a ocorrência de acaso, procedimento artístico que acarretava uma problematização da autoria, nomeadamente do carácter subjetivo e original da criação artística, que será aprofundado após a Segunda Guerra Mundial, nomeadamente pelo movimento Fluxus, e que chega até aos dias de hoje ganhando relevância nas artes digitais. Tal como Christiane Paul faz notar em *Digital Art*:

“A poesia Dadaísta estetizou a construção de poemas a partir de variações fortuitas de palavras e linhas, usando instruções formais para criar um artifício que resultava de um jogo entre acaso e controlo. Esta ideia das regras serem um processo para criar arte tem uma clara ligação com os algoritmos que formam a base de todo o *software* e operação de computador: um procedimento de instruções formais que atinge um ‘resultado’ num número finito de passos. À semelhança da poesia Dadaísta, a base de qualquer forma de arte por computador é a instrução como elemento conceptual.” (Paul, 2008: 13)

Também Marcel Duchamp iria ser um pioneiro no desenvolvimento da abordagem conceptual no âmbito das artes e na utilização do par instrução/acaso nomeadamente no dispositivo de “escolha programada” subjacente à criação do *readymade*.

### **3.4. Marcel Duchamp: o ato criativo como relação intersubjetiva**

As pesquisas de Duchamp visavam os principais problemas que se impunham à arte moderna, nomeadamente a necessidade de abolir a aura – e com ela a subjetividade e genialidade do artista e a originalidade da obra –, de proceder à crítica das convenções artísticas e de favorecer uma noção expansiva da arte e das infinitas possibilidades de criação que esta oferece, problematizando a relação entre a esfera autónoma da arte e a esfera não-autónoma da vida.



Em 1913, Duchamp cria o primeiro *readymade* intitulado *Roue de bicyclette* que consistia numa roda de bicicleta fixa no assento de um banco que o artista mantém no seu ateliê em Paris. A propósito deste *readymade*, Duchamp afirma a Arturo Schwarz: “Aceitei, provavelmente com alegria, o movimento da roda como antídoto ao movimento habitual do indivíduo à volta do objecto contemplado”<sup>81</sup>. O *readymade* constituía-se através de uma apropriação de objetos “já-fabricados” que o artista assinava, intitulava e apresentava, por vezes, sem qualquer outra intervenção, como proposta artística. Em 1917, já a viver em Nova Iorque, onde se ocupa da publicação de duas revistas de inspiração Dada, *The Blind Man* e *RongWrong*, Duchamp, sob o pseudónimo R. Mutt, inscreve o *readymade Fountain* (um urinol invertido, intitulado e assinado) na Primeira Exposição Anual da Sociedade dos Artistas Independentes da qual é fundador. Duchamp integrava o júri que havia afirmado não rejeitar qualquer obra submetida. Porém, após um intenso debate em torno de *Fountain*, questionando se esta peça podia ou não ser considerada arte, o *readymade* não foi exposto, perde-se e Duchamp demite-se do júri.

A escolha dos objetos subjacentes aos *readymades* era governada por um princípio duplo de economia e indiferença estética, o que fazia com que o número de *readymades* fosse limitado. Duchamp distinguia várias categorias de *readymades* e concebeu uma possível inversão através da qual uma tela de Rembrandt fosse utilizada como uma tábua de passar a ferro. O *readymade* dirigia-se contra a “pintura retiniana” e a total desterritorialização pictórica preconizada pelo abstracionismo, nomeadamente por Kandinsky, Malevich e Mondrian.

No seu livro *A Imagem-Nua e as Pequenas Percepções: Estética e Metafenomenologia* (1996), José Gil considera que o *readymade* é um objeto atópico (fora do lugar) dado que oscila entre três espaços não pertencendo inteiramente a nenhum deles: assim, o *readymade* implica a recontextualização de um objeto oriundo do espaço quotidiano no espaço de exposição da galeria de arte, sendo que esta mudança tende a modificar a sua percepção no sentido de uma obra de arte ganhando assim um espaço plástico. Ora, segundo Gil, a recontextualização do objeto na galeria contribui para o seu recorte morfológico que se opera através de uma redução do volume à superfície, isto é, por meio de um devir-imagem do objeto. Esta imbricação de

---

<sup>81</sup> Duchamp, Marcel. s.d. In *L'Oeuvre de Duchamp*. “Catalogue Raisonné” da retrospectiva de Marcel Duchamp no Centre National d'Art et de Culture Georges-Pompidou (citado por Rodrigues, 1990: 199).

espaços coexiste, segundo Gil, com uma sobreposição de tempos. O *readymade* nasce a partir de um acaso programado, sendo que a escolha indiferente ao gosto estético que o vai fundar ocorre no culminar de uma série temporal previamente determinada, exatamente na data e no minuto estipulados. Citando Duchamp:

“Ao planear um momento por vir (em determinado dia, tal data, tal minuto), ‘inscrever um *readymade*’ – o *readymade* pode ser procurado mais tarde. – (com todos os tipos de atrasos)

*A coisa importante então é apenas esta questão de cronometragem, este efeito instantâneo, como um discurso dado em não importa qual ocasião mas em dada hora. É uma espécie de encontro.”* (Duchamp, 1989b: 32)

À programação do momento de encontro com o objeto corresponde o caráter fortuito deste, o acaso subjacente à sua escolha “absolutamente indiferente (ao gosto, à retina)” (Gil, 1996: 90). Este instante de acaso é integrado no objeto, materializando-se e tornando-se, segundo Gil, num “acaso de conserva”, que participa de duas temporalidades distintas, a do tempo real objetivo, do quotidiano, por um lado, e a do tempo da origem e da aparição da obra de arte, por outro. Porém, estas temporalidades acabam por anular-se fazendo do *readymade* um objeto atemporal, isto é fora do tempo, desprovido de um caos criador<sup>82</sup>.

Também no que concerne ao título, frequentemente enigmático ou baseado em jogos de palavras, dá-se um diferimento entre este e a imagem visual do *readymade* embora, todavia, permaneçam justapostos, instalando-se uma estranheza que cristaliza as lacunas de sentido num objeto assignificante. Assim, por exemplo, um postal com a *Gioconda* na qual Duchamp desenha um bigode e pera tem como título *L.H.O.O.Q.* (1919), um jogo fonético uma vez que as letras pronunciadas em francês formam a frase “*elle a chaud au cul*”. O humor e tom provocatório do título deste “*readymade* assistido” invocam as ligações de Duchamp ao movimento Dadaísta de Nova Iorque e evidenciam a estratégia de perda da aura da obra de arte, o gosto pela apropriação,

---

<sup>82</sup> Para José Gil, o caráter atópico, atemporal e assignificante do *readymade* mostra que “na medida em que se tornou um objecto de museu, o *readymade* teve efeitos contrários aos visados por Duchamp: não provou que o juízo estético ‘isto é uma obra de arte’ depende de algumas convenções (da descontextualização, exposição, assinatura do objecto, do facto deste ter público), mas que o espaço de um objecto que tal (de ‘arte’) não se limita à sua superfície de representação, irradiando sobre o espaço em redor; que a sua temporalidade própria implica um tempo de vida (por oposição ao tempo trivial, sem vida, do *readymade*); enfim, que a imagem só adquire sentido (quer dizer, só tem efeito artístico sobre o espectador) numa certa relação com o seu sentido ‘verbal’ – contrariamente à inscrição ou ao título do *readymade* cujo efeito é neutralizar quer o sentido verbal quer o sentido icónico.” (Gil, 1996: p. 93)

ironia e jogo icónico e verbal bem como a natureza andrógina da criação que o artista cultivou nomeadamente através do seu pseudónimo feminino, Rrose Sélavy, pronunciado “Eros, c’est la vie”.

Não só este gosto lúdico pela apropriação e manipulação de imagens, próprio da estratégia criativa do *readymade*, é uma influência fundamental nas artes digitais como podemos encontrar igualmente marcas do contributo de Marcel Duchamp nas concepções atuais de interação e virtualidade nomeadamente através da sua exploração do movimento e dos efeitos óticos dos objectos (Paul, 2008: 13). Com efeito, em 1920, Duchamp criou com Man Ray uma máquina ótica intitulada *Rotative Plaques Verre* (*Optique de Précision*) (1920), constituída por uma série de cinco placas de vidro sobre as quais foram traçadas linhas brancas e pretas que giravam em torno de um eixo metálico.

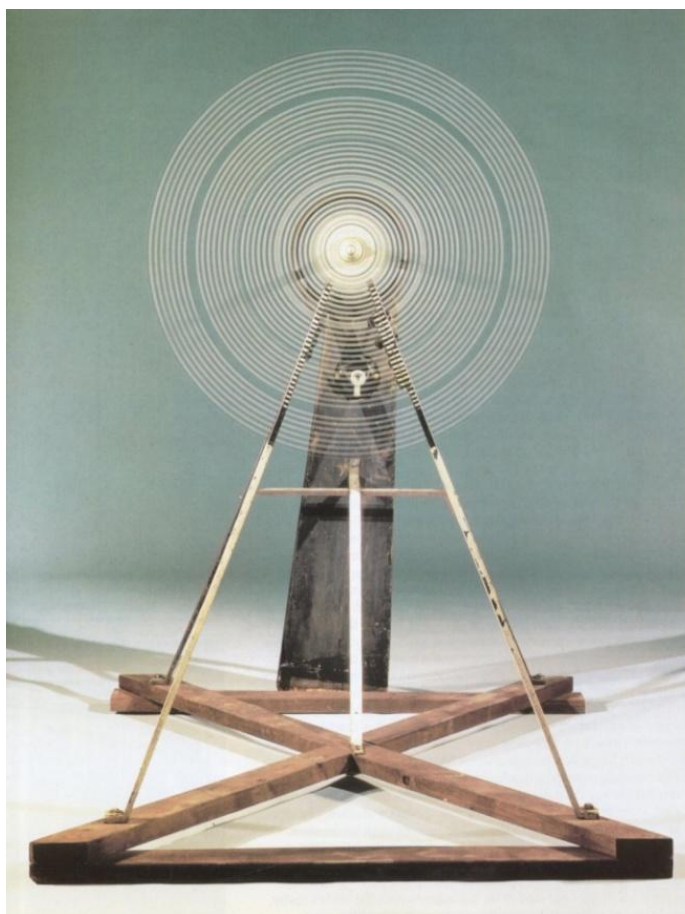


Figura 16 – Marcel Duchamp e Man Ray, *Rotative Plaques Verre* (*Optique de Précision*), 1920.

Em *Rotative Plaques Verre (Optique de Précision)*, cada placa era maior do que a anterior e olhadas a um metro de distância, em movimento, constituíam um único desenho. O espectador era incentivado a ligar o dispositivo e a posicionar-se a fim de ver o efeito de círculos contínuos, bancos e pretos, que as linhas produziam.

Cinco anos mais tarde as suas experimentações cinéticas dão origem à *Rotative Demi-Sphère (Optiques de Précision)* (1925), meia-esfera de madeira pintada montada sobre um disco de veludo negro com um anel de cobre onde se encontra gravada a frase: “*Rose Sélavy et moi esquivons les ecchymoses des Esquimaux aux mots exquis*”. Quando o motor é acionado o movimento labiríntico gera um efeito hipnótico de espiral. Tais explorações óticas estão na base do filme *Anémic Cinéma* (1926, assinado por Rose Sélavy) realizado em colaboração com Man Ray e Marc Allegret<sup>83</sup>.

Nesta curta-metragem a preto e branco, sequências alternadas de discos óticos e discos com jogos de palavras interpenetram-se indefinidamente num mesmo movimento giratório, pulsando entre um espaço positivo e um espaço negativo (“o desabrochar cinemático”<sup>84</sup>, expressão de Duchamp para descrever este movimento), gerador de ilusões óticas que Duchamp designava de “*rotoreliefs*”. As conotações sexuais dos jogos de palavras ligam-se às formas abstratas dos discos óticos, numa cadeia semiótica em que os elementos linguísticos e visuais não cessam de se contaminar de uma forma aberta, irónica e incerta que convoca a imaginação do espectador para tecer ligações de sentido entre planos perceptivos heteróclitos. Paralelamente, tal como Michael Betancourt faz notar, o significado complexo de *Anémic Cinéma* não reside apenas nos discos óticos, nas espirais de texto ou na justaposição de ambos, mas emerge das relações que estes mantêm no seio do sistema semiótico e formal da restante obra de Marcel Duchamp. Citando o autor:

“ (...) A dificuldade deste filme reside nas formas como a transparência da obra é também a sua opacidade: aquilo que vemos e o seu significado são separados por um intervalo que tem de ser preenchido com uma atenção cuidadosa aos detalhes não do trabalho imediatamente perante

---

<sup>83</sup> Em 1935 Marcel Duchamp apresenta seis dos seus *Rotoreliefs (Disques Optiques)* no Concurso Lépine. Estes discos de cartão impressos em litografia no verso e no reverso podiam ser postos a tocar por qualquer indivíduo no seu gira-discos sendo que as imagens planas de espirais davam a ilusão de tridimensionalidade e a alusão à música reforçava a dimensão multissensorial da imagem. Duchamp decide alugar um *stand* onde coloca os discos à venda mas a experiência é um rotundo fracasso sendo que, ao fim de um mês, apenas tinha vendido um exemplar.

<sup>84</sup> “*Cinematic blossoming*” (Duchamp, 1989b: 42).

nós, mas da sua relação com um conhecimento anterior de outras obras de Duchamp. Esta relação complexa surge no título *Anémic Cinéma* que é quase um palíndromo, praticamente escrito de modo igual para a frente e para trás. Existe uma auto-similaridade na organização não só do seu filme, mas das suas outras criações.” (Betancourt, 2013:67)

Efetivamente, esta conceção da obra como um aparato de signos postos em movimento pelo espectador através de uma receção ativa e criadora surge expressa na conferência “The Creative Act” proferida por Marcel Duchamp na Federação Americana das Artes, em Houston, 1957. Nesta comunicação Duchamp defende que existem três fatores que engendram o juízo estético da “posteridade” o qual, para o artista, tem um carácter definitivo, são eles: o inconsciente do artista, o espectador e a obra considerada na sua materialidade. O cruzamento destes três fatores define o que Duchamp designa de osmose estética. Assim, a reação crítica do espectador perante a obra de arte é “comparável a uma transferência do artista ao espectador sob a forma de uma osmose estética que tem lugar através da matéria inerte, tal como pigmento, piano, ou mármore” (Duchamp, 1989a: 139).

Tal como José Gil faz notar no seu texto “A ‘Osmose Estética’ de Duchamp”, nesta conferência o artista torna relativa a totalidade da história da arte negando-lhe, consequentemente, uma essência e, simultaneamente, desloca a análise do ato criativo do sujeito artista para uma relação intersubjetiva. Duchamp constata a existência de uma história daquilo a que se chama arte, cujo campo ganhou autonomia, e considera que existe um determinado “mecanismo” (a expressão é de Duchamp) que está subjacente ao processo criativo de todos os objetos de arte independentemente da sua qualidade sem, todavia, reinstaurar as ideias de aura, sublimidade e originalidade da criação artística que, como sabemos, foram objeto de forte problematização na sua obra. Esta comunicação evidencia já uma reflexão aprofundada do artista nomeadamente sobre o próprio *readymade* que, após o escândalo inicial, se tornou progressivamente um objeto de arte com lugar na galeria. Assim, tal como afirma José Gil:

“Que haja um processo criativo não significa que o objecto de arte seja definido por uma essência intemporal e a-histórica; não significa tão pouco que o juízo ‘isto é um objecto artístico’ não resulte de uma elaboração convencional e relativa a certas circunstâncias históricas. Mas sim que aqueles parâmetros externos que definem a arte como um

*readymade*, implicam também um certo tipo de comunicação entre o espectador e a obra (para que o público aceite que um *readymade* seja arte, é preciso que o *veja* como tal): é essa comunicação que Duchamp se propõe agora analisar.” (Gil, 1997: 37-38)

De acordo com Duchamp, o artista não tem controlo total sobre o processo criativo sendo que a obra de arte criada manifesta o “coeficiente de arte pessoal” que marca a diferença entre o que o artista quis exprimir e o que efetivamente realizou, diferença da qual o artista não é consciente<sup>85</sup>. Nesse sentido, o artista age como um “ser mediúnico que, do labirinto para além do tempo e do espaço, procura o seu caminho para uma clareira” (Duchamp, 1989a: 138).

Por seu turno, a contribuição do espectador para o processo criativo inicia-se quando aquele percebe o fenómeno da transmutação, por outras palavras, quando o espectador percebe a transformação da matéria inerte em forma artística. Efetivamente, cabe ao espectador, segundo Duchamp, refinar o “coeficiente de arte pessoal”, estabelecendo o contacto da obra com o mundo exterior decifrando as qualificações profundas que correspondem a um intervalo ou espaço indeterminado que Duchamp designa de “inconsciente” e José Gil qualifica de “inconsciente da obra”<sup>86</sup>.

“Tudo isto implica uma ideia simples: toda a obra é necessariamente inacabada, porque toda a obra traz com ela um vazio ou espaço de não inscrição. Por isso, o espectador deve acabá-la (“o espectador faz o quadro”); por isso, e por aí a obra abre-se à comunicação.” (Gil, 1997: 44)

Esta dimensão intersubjetiva do ato criativo, tal como concebida por Marcel Duchamp, constitui um contributo fundamental para uma genealogia da estética da participação do público nas artes sendo que a influência deste artista nas artes digitais é hoje incontornável, tornando muito problemática a oposição entre um “território Duchamp” e um “território Turing” tal como foi descrita por Lev Manovich no seu ensaio “The Death of Computer Art” (1996). Citando Domenico Quaranta:

---

<sup>85</sup> Citando Duchamp: “Por outras palavras, o ‘coeficiente de arte pessoal’ é como uma relação aritmética entre o inexpresso mas intencional e o inintencionalmente expresso.” (Duchamp, 1989: 139)

<sup>86</sup> Citando José Gil: “quanto mais fica de projectado e de não realizado, mais a obra se compõe de ‘expresso inintencional’ inconsciente. Poderíamos chamar a este coeficiente o ‘inconsciente da obra de arte’, a carga inconsciente que ela transporta.” (Gil, 1997: 39)

“Segundo Manovich, o Território Duchamp (o mundo da arte contemporânea) requer objetos de arte que sejam ‘orientados no sentido do ‘conteúdo’, ‘complicados’ e que partilhem uma atitude irônica, autorreferencial e muitas vezes literalmente destrutiva em relação ao seu material; por outro lado, o Território Turing (o mundo da arte *new media*) é orientado ‘no sentido da tecnologia computacional nova e *state-of-the-art*,’ e produz obras de arte que são ‘simples e normalmente desprovidas de ironia’ e que ‘levam sempre a sério a tecnologia usada’.” (Quaranta, 2011: texto em formato eletrônico, não paginado.)

Ora, segundo Quaranta, embora ambos os mundos da arte tenham sofrido profundas alterações ao longo dos últimos anos, esta distinção ainda é válida até certo ponto. Esta posição é contrariada pelas perspectivas nomeadamente de Christiane Paul (Paul, 2008: 11-13) que cita Marcel Duchamp como um dos principais precursores das artes digitais bem como de Edward Shanken (Shanken, 2011b: texto em formato eletrônico, não paginado) que considera esta dicotomia profundamente redutora, argumentando que a caracterização do “Território Turing”, feita por Manovich, exclui a ideia fundamental de Turing do computador como máquina universal.

Shanken sublinha que o próprio Manovich procedeu a uma revisão desta dicotomia nas suas obras posteriores, introduzindo maior complexidade e enfatizando a dimensão *meta-media* do computador. Na nossa dissertação, como temos vindo a argumentar, corroboramos as perspectivas de Shanken e Paul de acordo com as quais a referida dicotomia de Manovich revela-se insuficiente e desadequada para descrever os mundos das artes digitais e da arte contemporânea e as suas relações.

Com efeito, a profunda influência de Duchamp, nomeadamente no campo da participação do público na receção das artes, refletiu-se ainda na sua visão inovadora no que diz respeito à curadoria de exposições. Nomeadamente na sua montagem para a Exposição Internacional do Surrealismo, na Galeria das Belas Artes, em Paris, em 1938, Duchamp teve a ideia de conceber uma “gruta” com 1200 sacos cheios de papéis suspensos acima de um braseiro no centro da sala que era a sua única iluminação.



Figura 17 – Visitantes com lanternas na Exposição Internacional do Surrealismo na Galeria das Belas Artes de Paris, em janeiro-fevereiro de 1938.

Originalmente, Duchamp tinha planeado um sistema de sensores que iluminassem as obras quando os visitantes se aproximassem mas este dispositivo técnico falhou e Man Ray teve a ideia de dar uma lanterna a cada visitante para que se pudessem orientar no escuro e iluminar os trabalhos (Frieling, 2008: 38). Paralelamente, na sala, a um canto, existia um fogareiro elétrico sobre o qual eram torrados grãos de café dando “um odor maravilhoso” e o chão estava revestido de feno, folhas e ervas (Duchamp, 1990: 126). Vemos aqui a abordagem tátil, multissensorial, de Duchamp aplicada à conceção da exposição que ganha *performatividade* e implica uma exploração ativa e corporal, mediada pelas lanternas, dos espectadores na descoberta e encontro com as obras.



### 3.5. Da “obra aberta” à obra “faça-você-mesmo”: *happenings* e arte *intermedia* nos Estados Unidos da América

A ideia da obra de arte inacabada que se abre à comunicação com o público, tal como a analisámos na obra de Marcel Duchamp, pode ser relacionada com a conceção de “obra aberta” teorizada pelo escritor e académico italiano Umberto Eco a partir de 1958<sup>87</sup>. Com efeito, no seu livro *Obra Aberta* (1989), Eco apresenta o conceito de “obra aberta” identificando-a com uma obra que é completada pelos seus intérpretes e destinatários e que se encontra em movimento através de diferentes *media*.

No primeiro capítulo deste livro, intitulado “The Poetics of the Open Work”, Eco parte de exemplos da música, da poesia e das artes plásticas do século XX a fim de delinear um ímpeto comum entre artistas modernos e contemporâneos no sentido de uma poética da indeterminação, da ambiguidade e de múltiplas interpretações. Eco concebe esta *abertura* da obra como uma conjugação entre uma forma definida, incorporada nas estruturas ou sistemas da obra, por um lado e, por outro, os elementos que escapam a esta ordem, nomeadamente, o acaso, o indeterminado, a matéria e a mobilidade. Assim, o autor considera que existem obras que, embora organicamente se encontrem completas, estão abertas a um jogo de relações internas que o destinatário tem de desvelar, retrazendo o campo de possibilidades a partir das quais o autor criou a obra e imaginando caminhos alternativos que poderiam ter sido escolhidos de forma a criar configurações diferentes a partir do mesmo material.

Paralelamente, Eco afirma que no seio da categoria da “obra aberta” podemos identificar uma subcategoria mais restrita que ele identifica como “obras em movimento” que “consistem em unidades estruturais não planeadas ou fisicamente incompletas” (Eco, 1989: 12). Eco inclui nesta categoria da “obra em movimento” os *mobiles* de Alexander Calder (termo cunhado em 1932 por Marcel Duchamp para definir as esculturas cinéticas de Calder), que descreve como “estruturas elementares que se podem mover no ar e assumir diferentes disposições espaciais. Elas continuamente criam o seu próprio espaço e as formas para o preencher” (Ibid).

---

<sup>87</sup> Tal como Anna Dezeuze (Dezeuze, 2010b: 64) faz notar, Eco discute pela primeira vez o conceito de “obra aberta” num artigo apresentado no XVII Congresso Internacional de Filosofia em 1958. O primeiro artigo publicado pelo autor sobre este tema data de 1961. O livro publicado em Itália, em 1962, intitulado *Opera Aperta* (Milão: Bompiani) é traduzido para francês, em 1965, por Chantal Roux de Bézieux em colaboração com o compositor experimental André Boucourechliev (*L'Oeuvre Ouverte*, Paris: Seuil).

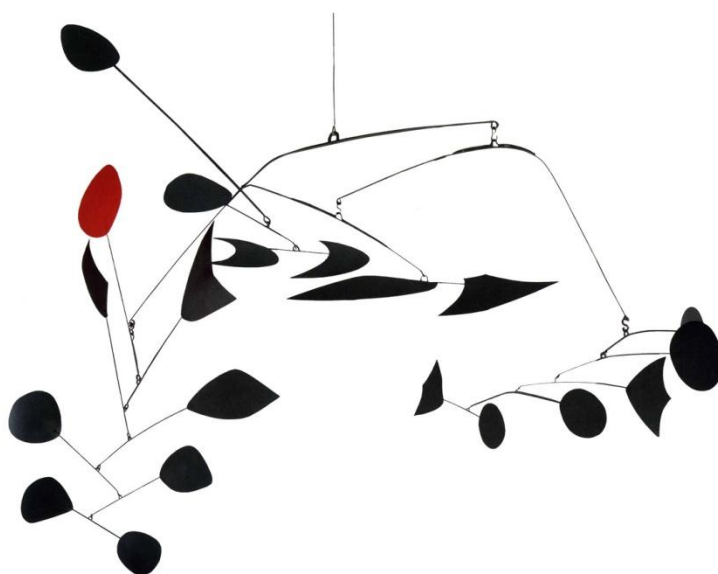


Figura 18 – Alexander Calder, *Rouge Triumphant*, 1963. Folha de metal, haste e pintura.

Invocando a influência dos novos paradigmas da ciência, nomeadamente, a teoria da relatividade e da física quântica, bem como de correntes filosóficas como a fenomenologia, Eco salienta a peculiar dialética em jogo entre forma e abertura nas “obras em movimento”:

“Como no universo einsteiniano, na *obra em movimento* o negar que aí haja uma única experiência privilegiada não implica o caos das relações, mas a regra que permite a organização das relações. A *obra em movimento*, em resumo, é possibilidade de uma multiplicidade de intervenções pessoais, mas não é convite amorfo à intervenção indiscriminada: é o convite não necessário nem unívoco à intervenção orientada, para nos inserirmos livremente num mundo que, contudo, é sempre o desejado pelo autor.” (Eco, 1989: 89-90)

Assim, a “obra em movimento” lança um convite ao intérprete ou destinatário para a completar sendo que, embora a obra possa ser *montada* de diferentes modos, no fim do diálogo interpretativo, a forma final da obra será ainda uma forma concebida pelo autor. Segundo Eco, a poética da “obra em movimento” e, em parte, a da “obra aberta” criam novas relações entre o artista e o seu público bem como uma percepção estética renovada e um diferente estatuto da obra de arte na sociedade. O autor

considera que estas poéticas da indeterminação e do envolvimento criativo do público, que convocam uma visão pluralista e complexa do mundo, instalam uma nova relação entre a contemplação e o uso da obra de arte que tem um caráter emancipador. Para Eco, estas poéticas confrontam os destinatários com problemas práticos ao organizarem situações comunicativas novas apelando a uma pedagogia inovadora.

Este universo de abertura da obra de arte já tinha sido invocado pelo poeta brasileiro Haraldo de Campos que, no seu texto “A Obra de Arte Aberta”, publicado pelo *Diário de São Paulo*, a 3 de julho de 1955, definia as “obras abertas” como organizações que incorporam um universo de possíveis e que se opõem à fixidez típica das obras clássicas. Neste texto Haraldo de Campos cita como exemplos o poeta Stéphane Mallarmé, o escritor James Joyce, o compositor Pierre Boulez e o escultor Alexander Calder, todos eles referidos por Eco em *Obra Aberta* (Dezeuze, 2010b: 49).

Paralelamente, dois anos mais tarde, os artistas George Brecht, Allan Kaprow e Robert Watts afirmam, no texto coletivo “Project in Multiple Dimensions” (1957-8), que as novas tendências vanguardistas das artes nos Estados Unidos da América são caracterizadas por “um alargamento geral das formas que no passado eram relativamente *fechadas*, estritas, e objetivas para outras [formas] que são mais pessoais, livres, fortuitas, e *abertas*”<sup>88</sup>.

Efetivamente, as práticas participativas irão desempenhar um papel fundamental na expansão do campo artístico operada pela experimentação intensa protagonizada pelas neovanguardas dos anos cinquenta e sessenta. Durante este período histórico, o questionamento da posição passiva do espectador e a formulação de propostas no sentido de motivar a participação do público nas artes perpassam o cenário artístico a um nível internacional revelando-se, nomeadamente, no Brasil, no movimento Neoconcreto – e, em particular, nas obras de Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape –, na Europa Ocidental, na feroz crítica à contemplação do espetáculo como forma de alienação levada a cabo pela Internacional Situacionista (1957-1972), desenvolvida em torno dos filmes experimentais e das teses defendidas por Guy Debord na sua obra *A Sociedade do Espectáculo* (1991) e nas abordagens de caráter lúdico e de experimentação percetiva do Groupe de Recherche d’Art Visuel (GRAV) bem como

---

<sup>88</sup> Brecht, George, Allan Kaprow e Robert Watts. 1957-8. “Project in Multiple Dimensions.” In *Off Limits: Rutgers University and the Avant-Garde, 1957-1963*, editado por Joan Marter. Newark: Newark Museum, 1999, p. 155 (citado por Dezeuze, 2010b: 50).

nas experimentações cinéticas e participativas do artista filipino residente em Londres David Medalla, entre outros.

O facto de nos centrarmos, neste capítulo, nas práticas participativas nos Estados Unidos da América advém da estreita relação entre experimentação artística e tecnológica que, durante estas duas décadas, se desenvolve na América do Norte com uma intensidade e criatividade inéditas dando, nomeadamente, origem à organização sem fins lucrativos Experiments in Art and Technology (E.A.T.), fundada pelos artistas Robert Rauschenberg e Robert Whitman e pelos engenheiros Billy Klüver e Fred Waldhauer, em 1966. A organização Experiments in Art and Technology pretendia apoiar a colaboração entre artistas, engenheiros e cientistas, oferecendo acesso a tecnologias inovadoras em desenvolvimento nos laboratórios industriais e nos centros de investigação e iria produzir, em 1966, um dos mais importantes eventos de experimentação artística com meios tecnológicos, a série de *performances 9 Evenings: Theater and Engineering*, que decorreu no vasto e vazio 69th Regiment Armory, em Nova Iorque, e envolveu artistas como John Cage, Lucinda Childs, Steve Paxton, Robert Rauschenberg, David Tudor, Robert Whitman, Yvonne Rainer, entre outros, e engenheiros como Billy Klüver, Fred Waldhauer, Max Mathews, Béla Julesz, John Pierce e Manfred Schroeder.

É neste contexto, e tendo como cenário mais amplo a Guerra Fria e a Guerra do Vietnam, a par de um ciclo de forte crescimento económico e de expansão da contracultura, com a eclosão dos movimentos libertários de reivindicação dos direitos das mulheres, dos afro-americanos e dos homossexuais, que o conceito de “interação” ganha destaque crescente, incluindo quer a dimensão de ação social, quer a categoria prioritariamente tecnológica da interatividade humano-máquina<sup>89</sup>. Assim, tal como Chris Salter faz notar em *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*:

“Num sentido técnico bem como social, o conceito de interação funcionava para além de um paradigma puramente tecnológico, tornando-se, segundo Margaret Morse, numa espécie de ‘*novum cultural*’ no princípio dos anos sessenta. Investir na crença na lógica eletrónica

---

<sup>89</sup> Sobre a noção de interação consultar o artigo “Interaction, Participation, Networking: Art and Telecommunication” de Inke Arns, [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/communication/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/) (acedido a 10 de setembro de 2013).

[como meio] de instigar a libertação socio-político-cultural e fraturar os modos de controlo hierárquicos era irónico, considerando que eram maioritariamente os sistemas militares de comando e controlo dos Estados Unidos e da Europa que guiavam a investigação da interação humano-máquina de modo a desenvolver o campo de batalha do futuro. Além disso, o facto de que a prática artística abarcava o interesse crescente na tecnologia de informação avançada com fins de aplicação militar e, simultaneamente, aspirações de liberdade inspiradas de forma praticamente anárquica a partir do mesmo aparato, demonstra o estatuto turbulento da produção cultural no ambiente da Guerra Fria.” (Salter, 2010: 303-304)

Paralelamente, devido à Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos acolheram muitos dos artistas, teóricos e críticos que emigraram para escapar à guerra na Europa tendo-se tornado assim um núcleo criativo muito intenso o que se refletiu, por exemplo, na abordagem inovadora e experimental do ensino das artes protagonizada pela famosa Black Mountain College (1933-1956), na Carolina do Norte, fundada em 1933 e liderada pelo artista e académico Josef Albers que tinha abandonado a Alemanha rumo aos EUA, nesse mesmo ano, após o fecho da escola de artes Bauhaus em Dessau, pelos nazis, em 1931. A par de Josef Albers, a Black Mountain College incluía, no seu corpo docente, artistas e pensadores como Anni Albers, Ilya Bolotowsky, Willem de Kooning, Buckminster Fuller, Franz Kline, Robert Motherwell, John Cage e Merce Cunningham e estudantes, que se tornaram nomes incontornáveis das artes, como Robert Rauschenberg, Cy Twombly, Kenneth Nolan e Ruth Asawa, entre outros, tendo contribuído de forma fundamental para uma abordagem interdisciplinar do ensino das artes, o gosto pela inovação e pelo risco e o desenvolvimento de uma visão integrada do papel das artes no seio da sociedade, alicerçando a pedagogia num forte espírito crítico, cívico e comunitário.

Assim é na Black Mountain College, no Verão de 1952, que o compositor vanguardista John Cage concebe o que viria a ser referido como o primeiro *happening* intitulado *Theater Piece No.1* Influenciado pela tradução de M. C. Richards da obra *Le Théâtre et son Double* (1938) de Antonin Artaud e pelo ambiente artístico em Black Mountain, Cage conceptualiza uma forma experimental de teatro em que os vários elementos – música, dança, luz, texto, cenografia – são concebidos independentemente,

embora venham a acontecer em simultâneo no evento sem que se saiba exatamente o que se irá gerar a partir da sua combinação num dado momento.

Porém, *Theater Piece No.1* – na qual participaram Robert Rauschenberg, David Tudor, Merce Cunningham entre outros bailarinos e artistas – não consistia numa improvisação de forma inteiramente livre na medida em que Cage, profundamente interessado na experimentação com a duração, atribuiu um tempo específico a cada atividade que designou de intervalo de tempo (*time bracket*). A conceção do espaço da assistência no evento em Black Mountain passava pela divisão da sala em quatro triângulos onde estavam dispostas as cadeiras. Os vértices dos triângulos convergiam para o centro da sala sem, todavia, se tocarem pelo que ficava disponível um espaço central e quatro coxias; o evento desenrolava-se nestes vários espaços e, como tal, a simultaneidade das ações inviabilizava uma perceção integral do que acontecia e moldava inequivocamente a receção do público potenciando diferentes interpretações do *happening*. Sobre as cadeiras, o público encontrava uma chávena acerca da qual não era dada nenhuma indicação. O *happening* concluía-se com o ritual de servir café nas chávenas. Nas palavras de Cage:

“Numa extremidade de uma sala retangular, a parte longa, estava um filme e no outro extremo estavam diapositivos. Eu estava em cima de uma escada dando uma conferência que incluía silêncios e havia outra escada que M. C. Richards e Charles Olson subiram em vezes diferentes. Durante períodos que chamei intervalos de tempo, os *performers* eram livres dentro de limitações – eu penso que lhes chamaria compartimentos – compartimentos que não tinham de preencher, como uma luz verde num semáforo. Até estes compartimentos começarem, os *performers* não eram livres de agir, mas uma vez iniciados podiam atuar durante estes tanto quanto quisessem.” (Cage, 1995: 53)

É também neste verão que Cage compõe a famosa peça silenciosa *4'33''*, na qual o pianista se senta ao piano mas não toca, levando a audiência a ganhar consciência acrescida do som circundante. Cage cita como influência desta composição a série de pinturas completamente brancas que Robert Rauschenberg se encontrava a desenvolver naquele verão na Black Mountain a par da série de pinturas negras. Sobre a composição *4'33''*, Cage afirmou que “a *performance* deve tornar claro para o ouvinte que o escutar da peça é a sua própria ação – que a música, por assim dizer, é sua, ao invés de ser do

compositor”<sup>90</sup>. Mobilizando assim uma percepção co-criadora por parte do público, Cage assinalava de forma pioneira a experimentação com a participação criativa da audiência bem como a aproximação da arte à vida quotidiana.

Paralelamente, sendo um grande admirador da obra de Marcel Duchamp, Cage utilizaria, ao longo da sua obra, a instrução a par do elemento “encontrado” como princípios criadores, descrevendo a noção de estrutura na música enquanto a sua divisibilidade em partes sucessivas e preenchendo frequentemente estes compartimentos com sons preexistentes e “encontrados” prefigurando muitas das experimentações contemporâneas nas artes digitais.

No verão de 1958, John Cage iniciou o seu curso de “Composição Experimental” na Nova Escola para a Investigação Social em Nova Iorque, elaborando uma lista dos elementos constitutivos do som: frequência, duração, amplitude, estrutura-sobretom e morfologia. Destes elementos, Cage selecionou a duração como o mais importante na conceção da estrutura das suas composições uma vez que esta era a única característica comum aos “eventos no espaço de som” e ao silêncio. Um dos seus alunos era Allan Kaprow que, em resposta ao trabalho de casa semanal pedido por Cage, começou a desenvolver eventos que envolviam simultaneamente o artista e o público na execução de determinadas ações que designou de *happenings*. Segundo Kaprow, “os *happenings* são eventos que, em poucas palavras, acontecem” (Kaprow, 2003a: 16). Em 1959, Kaprow apresenta *18 Happenings in 6 Parts* na galeria Reuben em Nova Iorque que, à semelhança de *Theater Piece No.1* de Cage, era cuidadosamente planeado. Os convites para o evento diziam: “Você irá fazer parte dos *happenings*; você irá simultaneamente experienciá-los.”

---

<sup>90</sup> Cage, John. 1982. *A John Cage Reader: In Celebration of His Seventieth Birthday*, editado por Peter Gena e Jonathan Brent. Nova Iorque: C. F. Peters, p. 22 (citado por Frieling, 2008: 33).

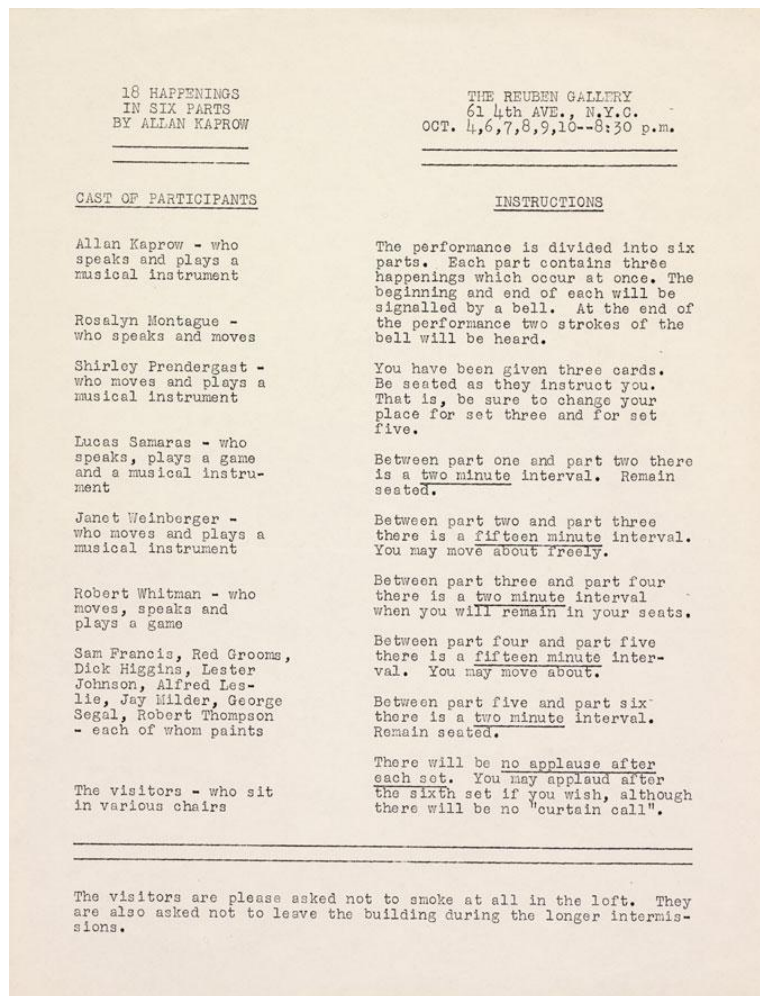


Figura 19 – Allan Kaprow, *18 Happenings Cast of Participants*, 1959.

Quando os membros da audiência chegavam ao segundo andar do *loft* da galeria Reuben era-lhes dado um programa dos eventos e instruções sobre como deviam agir, incluindo tomar os seus lugares e mover-se entre as três salas bem como aplaudir (apenas no final do evento). Com a duração de noventa minutos, os dezoito *happenings* simultâneos incluíam artistas a pintar telas, *performers* executando jogos, leituras a partir de cartazes e *performances* de música ao vivo. O início e o fim do *happening* eram assinalados pelo som de uma campainha.

Do mesmo modo que a *performance 4'33''* de Cage oferecia uma “paisagem sonora encontrada”, potencialmente mudando a consciência dos ouvintes em relação aos sons que os circundavam após o evento, os *happenings* de Kaprow pretendiam diluir as fronteiras entre arte e vida quotidiana. Nas palavras do artista: “A linha entre o



*happening* e a vida quotidiana deve ser mantida tão fluida e talvez indistinta quanto possível” (Kaprow, 2003b: 62).

O curso de “Composição Experimental” lecionado por Cage em 1958 na New School for Social Research foi frequentado não só por Allan Kaprow mas também por Dick Higgins, George Brecht, Jackson McLow, Alison Knowles, Richard Maxfield e Al Hansen que irão estar na origem, entre o final dos anos cinquenta e o início dos sessenta, do movimento Fluxus, um termo cunhado pelo artista americano-lituano George Maciunas, figura-chave na rede de relações e intercâmbios internacionais no seio deste grupo. Tal como Tatiana Bazzichelli afirma, “o termo Fluxus deriva do verbo em latim *fluere*, e o indivíduo é visto como num estado de fluxo, uma espécie de corrente ativa na qual a vida quotidiana faz a sua entrada na arte” (Bazzichelli, 2008: 33).

Apresentando um forte espírito irónico e lúdico, os artistas do movimento Fluxus preconizavam a abolição das fronteiras entre arte e vida, artista e público, através de práticas concretas, efémeras e iconoclastas que transgrediam os limites entre os *media* artísticos, hibridizando os vários géneros artísticos e instaurando uma arte *intermedia*, termo cunhado pelo poeta e artista Dick Higgins no ensaio “Intermedia”, escrito em 1965 e publicado no ano seguinte no primeiro número da editora independente *Something Else Newsletter* fundada pelo próprio Higgins. Os eventos e *happenings* deste movimento (*fluxus-events*) eram frequentemente baseados em “partituras de evento” (*event scores*) e revelavam, de forma provocadora e irónica, os gestos e objetos do quotidiano que, descontextualizados do seu significado habitual, ganhavam uma natureza conceptual abrindo-se a novos sentidos inesperados. O público era convidado a participar nos eventos que convocavam uma estética do quotidiano, da partilha e do afeto, desprendida da seriedade da arte *mainstream* e tinham lugar, muitas vezes, nas ruas à revelia dos museus.

Assim, por exemplo, Alison Knowles convida membros do público a tomarem a palavra junto de um microfone a fim de descreverem detalhadamente um par de sapatos em *Shoes of Your Choice* (1963) ou pede-lhes para participarem na criação coletiva de uma salada em *Make a Salad* (1962). A simplicidade das instruções e o carácter quotidiano e efémero dos eventos Fluxus pretendiam demarcar-se da estética sedutora da arte Pop com as suas telas de grandes dimensões, a sua linguagem visual atraente e o seu impacto no mercado da arte dos anos sessenta.

Em 1961, George Maciunas, com o apoio do galerista Almus Salcius, cria a galeria A/G (a partir dos nomes próprios Almus e George) em Madison Avenue, em Nova Iorque, que servirá como plataforma para a formação de uma vasta rede de personalidades ativas em vários campos, desde as artes plásticas à música, passando pela literatura, poesia, filosofia, teatro, performance e dança. Assim, a rede de artistas com ligações ao movimento Fluxus incluirá, nos Estados Unidos, o compositor e músico La Monte Young, a artista Yoko Ono, a coreógrafa e música Simone Forti, o compositor e músico minimalista Terry Riley, e será alargada com a expansão do movimento na Europa – através das viagens e intervenções de Maciunas e Higgins, neste continente, a partir do início dos anos sessenta – integrando artistas incontornáveis das artes contemporâneas como Joseph Beuys, Robert Filliou, Nam June Paik e Wolf Vostell.

George Maciunas, ao mesmo tempo que defendia o caráter efémero e lúdico das propostas artísticas do grupo Fluxus, preocupava-se igualmente em deixar traços visíveis deste movimento através da edição e publicação de obras coletivas ou individuais, nomeadamente *An Anthology of Chance Operations*, *Concept Art*, *Anti-Art*, *Improvisation*, *Indeterminacy*, *Meaningless Work*, *Natural Disasters*, *Stories*, *Diagrams*, *Poetry*, *Essays*, *Compositions*, *Dance Constructions*, *Music*, *Plans of Action*, *Mathematics* (1963) – inicialmente editada por La Monte Young com o objetivo de a publicar na revista *Beatitude East* mas finalizada enquanto livro por Maciunas e publicada por La Monte Young e Jackson MacLow –, as coleções de *fluxfilms* e a criação de *fluxboxes* e *fluxkits*: caixas contendo pequenos objetos e múltiplos exemplares de obras dos artistas.

Anunciado pela primeira vez em 1964 no jornal *Fluxus cc fiVe thReE*, o *fluxkit* composto por Maciunas era apresentado numa caixa modificada com várias divisões onde se encontravam pequenos objetos para serem manuseados e lidos. Os conteúdos variavam nos diferentes *kits* embora normalmente os jornais Fluxus se encontrassem na parte interior da tampa da mala e o compartimento central alojasse um dispositivo sonoro da autoria do músico experimental Joe Jones. A abordagem tátil e *multimedia* dos *kits*, apelando ao manuseio e uso dos objetos por parte do público, salientava a postura do movimento Fluxus no sentido da diluição das fronteiras entre arte e vida quotidiana e do culto de uma atitude lúdica e libertária por parte do artista e da audiência.



Figura 20 – George Maciunas, *Fluxkit*, 1964-65. *Media mistos*.

O artista americano George Brecht, que exercera atividade como químico antes de se tornar artista, e que trabalhará igualmente com os conceitos de caixa e interação com os objetos no seu interior, escreve em 1957, o ensaio *Chance Imagery* (1966), publicado pela Something Else Press em 1966, no qual procede a uma análise da importância do acaso na criação artística. Neste texto, Brecht salientava três conceitos da ciência moderna que tinham contribuído para a concepção da obra de arte como contingente e aberta ao movimento. Assim, em primeiro lugar, o artista referia o princípio da incerteza, definido em 1927 pelo físico Werner Heisenberg, segundo o qual o modelo causal da física clássica deveria ser substituído por um modelo probabilístico. Citando Brecht:

“As descrições causais da física clássica (e da filosofia) – isto é, afirmações tais como: ‘Quando A acontece, então B irá sempre acontecer’ – são idealizações, ou modelos simplificados do atual estado

de coisas. O melhor que nós podemos fazer é realizar afirmações com um elevado grau de probabilidade – por exemplo, ‘Quando A acontece então B irá acontecer numa certa proporção dos casos’ – porque não podemos descrever exhaustivamente a estrutura causal de qualquer sistema real.

Deste modo o acaso tornou-se um princípio subjacente à nossa visão do mundo.” (Brecht, 1966: 15-16)

Em segundo lugar, Brecht salientava que a física nuclear tinha conduzido a uma redefinição da matéria enquanto acontecimento, atribuindo-lhe uma dimensão mutável e móvel. Em terceiro lugar, Brecht considerava que a física moderna afirmara a indissociabilidade entre observador e observado, propondo a conceção de que toda a observação era efetivamente uma intervenção no seio do “campo de possibilidades” em estudo. Ora, tal como Anna Dezeuze faz notar em “‘Open Work’, ‘Do-it-yourself’ Artwork and *Bricolage*” (2010b), este quadro de referência oferecia uma justificação para a inclusão da participação do espectador e do *performer* nas obras de arte, sendo que estes introduziam novos elementos de contingência e indeterminação na obra relegando, para plano secundário, as operações de produção de acaso concebidas pelo autor.

Com efeito, Dezeuze assinala uma passagem na obra de Brecht, que é extensível à obra de outros artistas no seio do grupo Fluxus, de projetos artísticos baseados em métodos de acaso para propostas participativas que envolvem os participantes no devir da obra de arte. Assim, por exemplo, Dezeuze refere a obra de Brecht *Suitcase* (1959) – que antecede as caixas e *kits* de Maciunas – na qual uma mala oferecia à experiência dos espectadores uma coleção de objetos que eles podiam manusear e substituir livremente.

Paralelamente, também nas “partituras de evento” (*event scores*) de Brecht, os performers eram convidados a descobrir o “momento em si” no presente e no futuro. Por exemplo, *Drip-Music* (1959) envolvia uma simples instrução – “gotejando” (*dripping*) – que partiu do contexto de uma aula de Cage em que os alunos eram incentivados a explorar criativamente novas formas de produzir som, nomeadamente através do derrame de água num recipiente. Porém, tal como Dezeuze salienta, Brecht, em 1961, iria sugerir que *reparar* no som de uma torneira a pingar no ambiente quotidiano podia ser em si mesmo a execução da instrução, delegando no participante e

na sua percepção criativa a realização da obra de arte e fundamentando uma estética “faça-você-mesmo”.

Assim, podemos notar que da “obra aberta”, como um jogo entre ordem e desordem, controlo e indeterminação, como o encontramos, por exemplo, no subtil movimento dos *mobiles* de Calder, que não cessam de se reconfigurar num “campo de possibilidades”, à obra “faça-você-mesmo”, proposta nomeadamente pelas instruções do grupo Fluxus que envolvem o corpo do espectador, uma percepção criativa e, frequentemente, uma ação num contexto social, muitas vezes no ambiente quotidiano, dá-se um alargamento do campo de experiência da obra de arte que se tornará decisivo para os desenvolvimentos subsequentes nas práticas e estética das artes digitais.

Paralelamente, o grupo Fluxus envolveu-se diretamente com a experimentação criativa com os novos *media* e iremos concluir este capítulo com a análise do projeto multifacetado *The House of Dust* (1967-2007) de Alison Knowles, na base do qual se encontra um dos primeiros poemas realizados por computador. No Inverno de 1967, o compositor James Tenney, na altura residente nos Bell Labs, orientou um ateliê informal sobre computadores na sala de estar de Alison Knowles e Dick Higgins em que participou um grupo de amigos artistas. Interessada nas potencialidades deste novo *medium*, Knowles pediu ajuda a Tenney para criar um poema por computador e forneceu-lhe quatro listas que começavam pela expressão “uma casa de” (“*a house of*”) seguidas de sequências compostas por um material, um lugar ou situação, uma fonte de luz e uma categoria de habitantes. Tenney traduziu o poema para a linguagem FORTRAN IV e utilizou o computador central do Instituto Politécnico de Brooklyn para correr o poema, tendo sido geradas quatrocentas quadras antes de uma repetição ocorrer.

Embora o computador interviesse aqui como um operador do acaso ao selecionar os elementos das listas a inserir na estrutura recorrente do poema, Alison Knowles não abdicou, todavia, completamente, de um cunho autoral uma vez que as listas de possibilidades por si criadas refletiam o quotidiano e remetiam para elementos recorrentes nas suas outras obras como comida, sapatos, aspetos da natureza e objetos encontrados (Higgins, 2012: 196). Assim, no poema *The House of Dust*, a estrutura é fixa, oferecendo um padrão no qual vão surgindo e ressurgindo elementos diferentes gerando-se um jogo de repetição e diferença que cativa o leitor.

“A house of plastic  
in a metropolis  
using natural light  
inhabited by people from all walks of life”<sup>91</sup>

Em 1968, Knowles recebe uma bolsa Guggenheim com a finalidade de transformar esta quadra do poema numa estrutura física que será construída em fibra de vidro contemplando dois espaços. Na casa mais pequena, o compositor Max Neuhaus instala uma obra sonora criada através de circuitos termais que captavam a luz do sol e traduziam-na em som. Embora esta estrutura física da *The House of Dust* tenha primeiro sido acolhida na Penn South Housing Coop, um complexo habitacional subsidiado, todavia, a hostilidade dos habitantes em relação à obra levou à sua vandalização. Assim, a estrutura acabou por ser removida, reparada e instalada no *campus* do Instituto das Artes da Califórnia onde Knowles lecionou, de 1970 a 1972. Neste novo contexto, *The House of Dust* deu origem a múltiplas respostas colaborativas pelos estudantes de Knowles que criaram novas obras, em vários *media*, a partir do projeto.



Figura 21 – Projeção na estrutura física *The House of Dust*, instalação interativa no *campus* Instituto das Artes da Califórnia, 1971.

---

<sup>91</sup> Knowles, Alison. 1967. *The House of Dust* (citada por Higgins, 2012: 196).

Knowles, por sua vez, partiria de um destes projetos colaborativos de um aluno seu, Andrew Schloss, intitulado *Proposition IV (Squid)*, que dirigia o uso do espaço em torno da casa, para criar a obra participativa *99 Red North* (1970) a qual era composta por linhas de noventa e nove maçãs, orientadas a norte, sendo o público convidado a comer as maçãs, substituindo-as por outros objetos, e fazendo assim deste trabalho um exemplo relevante de uma prática artística no seio de uma economia da dádiva – tema recorrente nas atuais artes participativas e na cultura da *World Wide Web*.

Deste modo vemos como *The House of Dust* se apresenta como uma obra *intermedia*, que desliza entre vários géneros e *media*, ganhando novas configurações através de interpretações, interações e respostas colaborativas que o projeto vai engendrando ao longo do tempo. A obra constitui-se como uma rede a partir da qual novas relações e criações se tornam possíveis, incentivando a sua abertura a uma estética “faça-você-mesmo”. Neste projeto pioneiro encontramos traços que antecedem e abrem caminho para uma estética da participação nas artes digitais.

## 4.º Capítulo

### A estética da participação nas artes digitais

No presente capítulo iremos elaborar uma análise crítica da estética da participação nas artes digitais articulando-a com uma exploração detalhada de obras artísticas. Começaremos por apresentar o legado conceptual e curatorial do crítico americano Jack Burnham analisando nomeadamente as suas concepções de “tempo real” e “estética de sistemas”, pensadas pelo autor no final dos anos sessenta no contexto de uma sociedade crescentemente marcada pelas tecnologias de informação.

Iremos seguidamente refletir sobre o carácter distribuído da experiência estética das artes digitais em rede, considerando-as quer de um ponto de vista imaterial, na senda de Lippard e Burnham, quer a partir da sua materialidade que, tal como Graham e Cook defendem, tem um carácter variável e híbrido. A estética da relação participativa será conceptualizada a partir do “modelo do Carnaval” proposto por Claudia Giannetti no âmbito da análise das artes digitais. Neste contexto, iremos caracterizar a experiência estética da participação do público nas artes digitais como sendo pautada por uma dimensão relacional, uma comunicação aberta, descentralizada e em rede, pelo carácter *intermedia*, o regime percetivo multissensorial e a possibilidade de uma experiência *performativa* marcada por um princípio de jogo.

Por fim, o conceito de “imagem pobre”, definido por Hito Steyerl, irá guiar-nos através de uma reflexão sobre o sistema de circulação das imagens nas redes globais de informação e do capitalismo. A imagem pobre, que ganha valor acima de tudo pela partilha e participação que gera, recupera algum ímpeto político e inscreve-se no regime paradoxal de liberdade e controlo que é característico das redes digitais contemporâneas.



#### 4.1. Estética de sistemas: o legado de Jack Burnham

Em 1970, tem lugar no Museu Judeu de Nova Iorque a exposição *Software, Information Technology: Its New Meaning for Art* organizada pelo curador e crítico americano Jack Burnham. Esta exposição foi pioneira<sup>92</sup>, nos Estados Unidos da América, na utilização de computadores no seio do museu e estabelecia paralelismos entre os protocolos de *software* e as práticas de arte conceptual as quais Burnham interpretava, de um ponto de vista metafórico, como funcionando à semelhança dos sistemas de processamento de informação.

Tal como Edward Shanken faz notar no seu artigo “Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art” (2002), em contraste com o formalismo, que preconizava o culto do objeto artístico e a especificidade do *medium*, a arte conceptual pretendia analisar as ideias que presidiam à criação e receção de arte, procurando teorizar a emergência de várias possibilidades de significação nos diferentes contextos da arte (nomeadamente no âmbito da sua história, crítica, exposições e mercados). A redução da materialidade tangível dos objetos refletia a tendência cultural da desmaterialização da arte que se manifestava na ênfase dada aos processos artísticos vistos como detendo um carácter político dado que se subtraíam melhor à comercialização e ao fetichismo do objeto. Assim, no seu texto canónico “The Dematerialization of Art”, de 1968, a crítica de arte e curadora Lucy Lippard e o coautor John Chandler afirmavam que a desmaterialização da arte exigia maior participação por parte do observador:

“Pintura monotonal ou com uma aparência extremamente simples e objetos totalmente ‘mudos’ existem no tempo tal como no espaço devido a dois aspetos da experiência de olhar. Primeiro, eles exigem mais participação do observador, apesar da sua aparente hostilidade (que não é tanto hostilidade quanto indiferença e autocontenção). Mais tempo tem

---

<sup>92</sup> De assinalar, em 1968, a exposição, no Museu de Arte Moderna (MoMA) de Nova Iorque, *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age*, organizada por Pontus Hultén, diretor do Moderna Museet de Estocolmo. Esta exposição elaborava um olhar simultaneamente nostálgico e futurista sobre a arte e a tecnologia mecânica, apresentando obras como os desenhos de máquinas voadoras de Leonardo da Vinci do século XVI bem como obras contemporâneas selecionadas através de um concurso organizado pelo coletivo Experiments in Art and Technology (E.A.T.). No mesmo ano, decorreu em Londres, no Instituto de Arte Contemporânea, a exposição *Cybernetic Serendipity*, organizada por Jasia Reichardt e centrada tematicamente na relação entre a criatividade e computadores.

de ser despendido na experiência de uma obra sem detalhes, uma vez que o observador está habituado a focar-se nos detalhes e absorver uma impressão da peça com a ajuda destes detalhes. Segundo, o tempo passado a olhar para um trabalho ‘vazio’, ou com um mínimo de ação, parece infinitamente mais longo do que um tempo preenchido com ação e detalhe.” (Lippard e Chandler, 1999: 46-47)

A exposição *Software* incluía obras de artistas conceptuais como Hans Haacke, Les Levine, Joseph Kosuth, um *happening* de Allan Kaprow e projetos tecnológicos, nomeadamente a primeira apresentação pública de hipertexto (o catálogo eletrónico da exposição, intitulado *Labyrinth* e concebido por Ned Woodman e Ted Nelson), o projeto *Interactive Paper Systems* de Sonia Sheridan, que utilizava uma fotocopadora Color-in-Color com fins de experimentação visual e criativa em tempo real, nomeadamente realizando impressões a cores de rostos e corpos de visitantes, e um protótipo de arquitetura inteligente, *SEEK*, que consistia num ambiente reconfigurável para gerbos concebido por Nicholas Negroponte e o Architecture Machine Group do MIT.

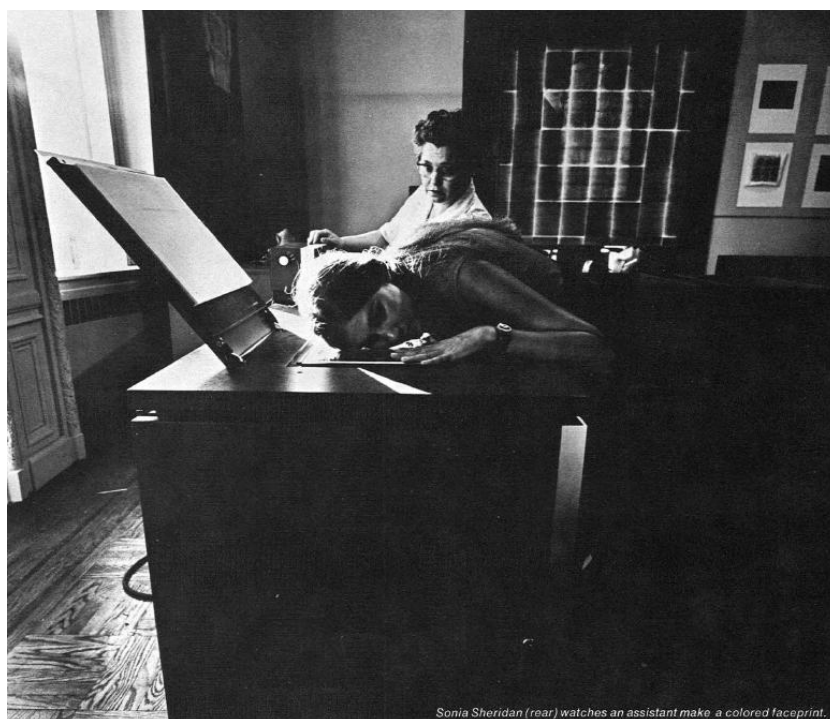


Figura 22 – Sonia Sheridan, *Interactive Paper Systems*, 1969-70. Fotografia incluída no catálogo da exposição *Software, Information Technology: Its New Meaning for Art*, que decorreu em 1970, no Museu Judeu, em Nova Iorque.

No seu artigo “Real Time Systems”, publicado em 1969, Jack Burnham defendia que o sistema da arte, à semelhança de todas as organizações sociais, sobrevivia na medida em que processava e transformava informação preferencial em valores sendo que Burnham refutava a ideia de que a arte se restringisse a objetos particulares defendendo, ao invés, que todas as instituições que processavam dados de arte, produzindo informação, eram parte integrante da obra de arte. Nas palavras do autor:

“Sem o sistema de suporte, o objeto [de arte] cessa de ter uma definição; mas sem o objeto, o sistema de suporte pode ainda sustentar a noção de arte. Então podemos ver porque é que a experiência da arte se apegava cada vez menos às formas canónicas ou dadas, mas abarca todo o modo de experiência concebível, incluindo a vivência em ambientes quotidianos.”

(Burnham, 1969: 50)

Partindo do exemplo da eletrónica, na qual distinguia, por um lado, o transdutor físico (*hardware*) e, por outro, os programas de processamento de dados (*software*), Burnham propunha um alargamento da noção de *software* de modo a cobrir completamente o ciclo de processamento de informação da arte, incluindo os catálogos das exposições, os livros de arte, as entrevistas, os materiais de divulgação, as vendas e os contratos que, como tal, integravam as obras artísticas. Assim, segundo o autor, o objeto de arte agia como um iniciador que mobilizava o ciclo de informação cujas atividades aconteciam em “tempo real”, isto é, no seio do fluxo diário da experiência. Deste modo, Burnham distinguia entre “tempo ideal” e “tempo real” em relação à arte sendo que no primeiro a contemplação estética da beleza acontecia num tempo não existencial, assente no isolamento teórico das contingências temporais que afetavam o valor, ao passo que no segundo o valor emanava de uma troca de informação interativa e contingente. Com efeito, para Burnham, o “tempo ideal” e o “idealismo experimental” decorriam ambos do quadro de referência clássico. Segundo o autor, a experimentação artística e científica clássica exigia um controlo estrito sobre relações formais isoladas uma vez que só deste modo é que as variáveis podiam ser comparadas. Assim, nas palavras de Burnham:

“A redução, isolamento, e manipulação são as fundações da estrutura inventiva Clássica – na arte ou tecnologia. O problema da forma e antifforma representa polaridades desta estrutura, não uma alternativa. Em paralelo com os experimentos na ciência Clássica, as obras de arte são

modelos simplificados de situações ingeríveis, complexas. Insistir sobre a ‘realidade’ ou ‘anti-ilusionismo’ de tal arte, independentemente do quão informais ou difusos forem os seus limites, é lidar com tautologias. Todos os modelos existem também em tempo real. Para resumir, o ‘estilo’ é a escolha do artista das invariantes – usadas ao excesso.” (Burnham, 1969: 50)

Esta noção de tempo real refletia, no campo da arte, o fenómeno mais geral da importância das redes de comunicação e dos sistemas digitais numa nova era marcada pelas tecnologias de informação sendo que, de acordo com Burnham, estes sistemas de processamento de dados se encontravam embutidos nos acontecimentos que monitorizavam, tornando-se parte destes.

O autor salientava também a atitude de desconfiança e ceticismo dos “humanistas” face a estes sistemas computacionais, uma vez que as “suas conotações Orwellianas ensombreciam de longe o seu possível uso como ferramenta de artistas” (Burnham, 1969: 51); porém, tornava-se imperativo que estes os compreendessem, quer tecnicamente como filosoficamente. Era assim, neste contexto de uma sociedade crescentemente dominada pelo processamento de informação em tempo real, que se podiam compreender as propostas de determinados artistas que começavam a oferecê-la ao público, desprovida de “valor de *hardware*” mas com “significação de *software*”, que permitia afetar a consciência dos acontecimentos no presente (Burnham, 1969: 51-52).

Neste artigo, Burnham referia um vasto leque de artistas ligados à arte conceptual, nomeadamente John Goodyear, Dennis Oppenheim, Sol LeWitt, Douglas Huebler, Robert Barry, Joseph Kosuth, Les Levine, Donald Thomas Burgy e Hans Haacke, sendo de salientar a obra deste último uma vez que Haacke consagrou o conceito de “sistema social em tempo real” nas suas práticas artísticas. Envolvido na análise de realidades sociais, o artista alemão Hans Haacke desenvolveu a sua obra segundo uma linha de investigação e crítica institucional, procurando revelar ligações ocultas entre arte e política. A premissa da sua obra tem sido a de pensar em termos de sistemas, os quais podem ser físicos, biológicos ou sociais.

Amigo de Jack Burnham desde 1962, Haacke contribuiu com as obras *Visitors' Profile* e *News* para a exposição *Software Information Technology: Its New Meaning for Art*. Assim, em *Visitors' Profile* (1969) um terminal de telétipo com um visor encontrava-se ligado a um computador digital e servia simultaneamente de interface para introdução e visionamento de dados. Usando o teclado os visitantes podiam responder a questões que lhes eram colocadas no visor. Estas dividiam-se essencialmente em dois tipos: por um lado, questionava-se os visitantes sobre informação factual, por exemplo, idade, sexo, educação; por outro, as perguntas incidiam sobre as suas opiniões relativamente a vários assuntos controversos como, por exemplo: “Deveria o uso de *cannabis* ser legalizado, punido suavemente ou severamente?”, “Assumindo que fosse indochinês, simpatizaria com o atual regime de Saigão?”. O computador procedia à compilação das respostas, comparando-as com informação recebida de outros visitantes e correlacionando os dados relevantes para fins estatísticos.

Um terminal imprimia a informação estatística processada em tempo real e os dados constantemente atualizados eram projetados num ecrã de grandes dimensões podendo ser vistos em simultâneo por um elevado número de pessoas. Desta forma, o processamento e distribuição instantânea de informação possibilitavam o carácter interativo da peça, propondo uma participação do público em tempo real, da qual emergiria um perfil da audiência avaliando-se a informação sobre a relação entre arte e sociedade.

Em *News* (1969), notícias locais, nacionais e internacionais enviadas pelos serviços informativos eram recebidas através de impressões via telétipos e acumulavam-se no espaço da exposição realçando o acesso à informação mas também uma certa opacidade que advinha da sua profusão sugerida pelo emaranhado de folhas de papel que ia crescendo na galeria.



Figura 23 – Hans Haacke, *News*, 1969-70. Fotografia incluída no catálogo da exposição *Software, Information Technology: Its New Meaning for Art*, que decorreu em 1970, no Museu Judeu, em Nova Iorque.

Numa entrevista dada em 1968, Hans Haacke, citado por Burnham, esclarecia do seguinte modo a sua perspetiva sobre a importância dos sistemas na atividade artística:

“A atividade do artista requer o seu envolvimento em praticamente tudo... seria contornar o assunto dizer que a atividade do artista é como trabalhar com este ou aquele material ou manipular os resultados da psicologia da perceção, e que o resto deveria ser deixado a outras profissões... o leque total de informação que ele recebe dia após dia é relevante. Um artista não é um sistema isolado. De forma a sobreviver... ele tem de interagir continuamente com o mundo à sua volta. Teoricamente, não existem limites ao seu envolvimento.” (Hans Haacke citado por Burnham, 1969: 52)<sup>93</sup>

---

<sup>93</sup> Haacke, Hans, conferência dada no *Annual Meeting of the Intersocietal Color Council*, abril de 1968 (citado por Burnham, 1969: 52).

Na verdade, tal como Edward Shanken salienta, no seu artigo “Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art”, a obra de Haacke aproximava-se em vários aspetos dos objetivos conceptuais das obras de vários artistas que se encontravam a experimentar no campo da arte e da tecnologia. Shanken destaca a série de esculturas cibernéticas de meados dos anos cinquenta, *CYSP*, de Nicolas Schöffer, as esculturas robóticas interativas, iniciadas em meados dos anos sessenta, por James Seawright, a criação do programa de sistemas generativos, por parte de Sonia Sheridan, na Escola do Instituto de Arte de Chicago, em 1970 e os ambientes de *realidade artificial* de Myron Krueger, iniciados no princípio da década de setenta (Shanken, 2002: 435).

Também em 1968, no artigo “Systems Esthetics”, publicado na *Artforum*, Jack Burnham defendia que a arte contemporânea se encontrava numa transição entre paradigmas que, em larga medida, advinha da natureza das mudanças tecnológicas em curso na sociedade. Segundo o autor, a “cultura orientada para o objeto” estava a ser substituída por uma “cultura orientada para os sistemas”, sendo que as entidades materiais perdiam importância na arte ganhando relevância uma estética de sistemas que enfatizava as “relações entre pessoas e entre pessoas e os elementos do seu ambiente” (Burnham, 1968: 31). De acordo com Burnham, esta visão sistémica explicava “ (...) a radicalidade de Duchamp e a sua influência duradoura. Isto lança luz sobre a posição menor de Picasso como uma força seminal. Tal como toda a arte formalista subsequente, o Cubismo seguiu a tradição de circunscrever o valor da arte totalmente dentro de objetos finitos.” (Burnham, 1968: 31).

Inspirado na teoria dos sistemas proposta pelo biólogo austríaco Ludwig von Bertalanffy, Burnham considerava que um sistema era um complexo de elementos em interação que envolvia material, energia e informação em vários níveis de organização. Aplicada ao campo da arte, a perspectiva dos sistemas enfatizava a dimensão conceptual ao invés dos limites materiais, instabilizando radicalmente o conceito de delimitação uma vez que os sistemas não dispunham de fronteiras planeadas, como por exemplo o palco do teatro ou a moldura das imagens. Assim, segundo Burnham, a consistência de um sistema podia variar no tempo e no espaço sendo o seu comportamento determinado quer por fatores externos, quer pelos seus próprios mecanismos de controlo. Nas suas palavras:

“Por outro lado, uma estética de sistemas é literal uma vez que todas as fases do ciclo de vida de um sistema são relevantes. Não existe um produto final [de caráter] principalmente visual, nem uma tal estética assenta numa sintaxe visual. Resiste ao funcionamento como uma estética aplicada, mas é revelada nos princípios subjacentes à reorganização progressiva do ambiente natural.” (Burnham, 1968: 32)

Deste modo, uma estética de sistemas seria “pós-formalista” e necessariamente interdisciplinar sendo que os artistas por ela influenciados procurariam reduzir a distância técnica e psíquica entre o trabalho artístico e outros campos de saber – refletindo sobre problemas próprios nomeadamente da arquitetura, do planeamento urbano, da engenharia civil, da eletrónica e da antropologia cultural –, podendo esta visão de Burnham ser relacionada com a perspetiva benjaminiana do autor enquanto produtor que analisámos no capítulo anterior.

Para Burnham, o conceito de *happening*, tal como tinha sido desenvolvido por Allan Kaprow, aproximava-se desta estética de sistemas dada a sua indivisibilidade com os acontecimentos do dia a dia, o facto de evitar materiais e processos tipicamente identificados com a arte, de permitir a mobilidade e a expansão no espaço, de enfatizar a experiência participativa e as atividades práticas e de incluir a duração como parte da sua estética. Mas os exemplos mais detalhados por Burnham são oriundos do minimalismo e da arte conceptual, nomeadamente obras da autoria de Donald Judd, Robert Morris, Dan Flavin, Les Levine e Carl Andre.

Porém, segundo Shanken, a partir dos anos setenta, estabelece-se uma distinção clara entre as categorias de arte conceptual e “arte-e-tecnologia”. Nas suas palavras:

“A arte-e-tecnologia que tinha oferecido um caminho útil de experimentação estética durante os anos cinquenta e sessenta, já não aparecia como uma direção viável para muitos artistas nos anos setenta. Os críticos opinavam que era dominada pela materialidade e espetáculo dos aparelhos mecânicos, o que era um anátema para o projeto conceptual. (...) Ceticismo generalizado relativamente ao complexo militar-industrial após o Maio de 68 e durante a Guerra do Vietnam, a Guerra Fria e as preocupações ecológicas crescentes contribuíram para problematizar o uso artístico da tecnologia – e a produção de objetos estéticos em geral – dentro do contexto do capitalismo da mercadoria



(*commodity capitalism*). A arte conceptual, por outro lado, com o seu ataque ao objeto modernista, tornou-se crescentemente influente para uma variedade de discursos artísticos bem informados, incluindo os da fotografia, *performance* e instalação.” (Shanken, 2002: 436).

#### 4.2. Estética distribuída: redes e participação do público

Atualmente as teorias de Burnham têm vindo a ganhar destaque na medida em que a sua noção de uma “cultura orientada para os sistemas” se articula bem com a cultura tecnológica e globalizada do início do século XXI<sup>94</sup>. Nomeadamente a noção de sistema em Burnham pode ser pensada à luz do conceito de redes interligadas invocando quer a *Internet*, quer as novas formas de organização social geradas pelas redes digitais. Já em 1964, no seu texto *On Distributed Communications Memorandum RM-3420-PR*, escrito no contexto da hostilidade da Guerra Fria e da possibilidade de um ataque nuclear aos Estados Unidos da América, Paul Baran descrevia os tipos mais comuns de redes de comunicação: as redes centralizadas que têm um ponto central (*hub*) e nós (*nodes*) que emanam hierarquicamente desse centro; as redes descentralizadas, que têm vários pontos centrais ligados a constelações de nós e as redes distribuídas que não têm centro mas muitas ligações e cujo formato se assemelha a uma colmeia de mel. Estas últimas redes apresentavam-se como as mais resistentes em caso de ataque uma vez que não tendo comutadores centralizados poderiam operar mesmo que muitas das suas ligações ou nós tivessem sido destruídos.

---

<sup>94</sup> Jack Burnham é uma referência fundamental na obra de Edward Shanken, por exemplo. Por outro lado, o carácter excessivamente abrangente da noção de sistema segundo Burnham tem sido assinalado nomeadamente por Josephine Bosma que, no seu livro *Nettitudes: Let's Talk Net Art* afirma: “Existe, no entanto, um problema com a Estética de Sistemas de Burnham – é muito ambígua e concilia-se com interpretações rigidamente anti-tecnológicas do que é, de facto, um texto profundamente interdisciplinar, no qual Burnham fala sobre a necessidade de ‘modelos sociotécnicos precisos’. A Estética de Sistemas é cheia de contradições internas, e Burnham parece ter lutado com as questões centrais de um sistema. Este tema torna-se muito claro quando descreve o sistema em si mesmo: ‘[o] foco conceptual ao invés dos limites materiais define o sistema.’ Apesar de uma descrição radical da obra de arte tal como é criada em ‘sistemas’ materiais e conceptuais em permanente mudança e co-desenvolvimento, construções complexas que chegam para além e entre objetos, localizações, e até para além do tempo, Burnham deixa espaço (e até contribui) para uma destituição explícita das propriedades materiais de um sistema. É o calcanhar de Aquiles da teoria da Estética de Sistemas.” (Bosma, 2011: 26-27)

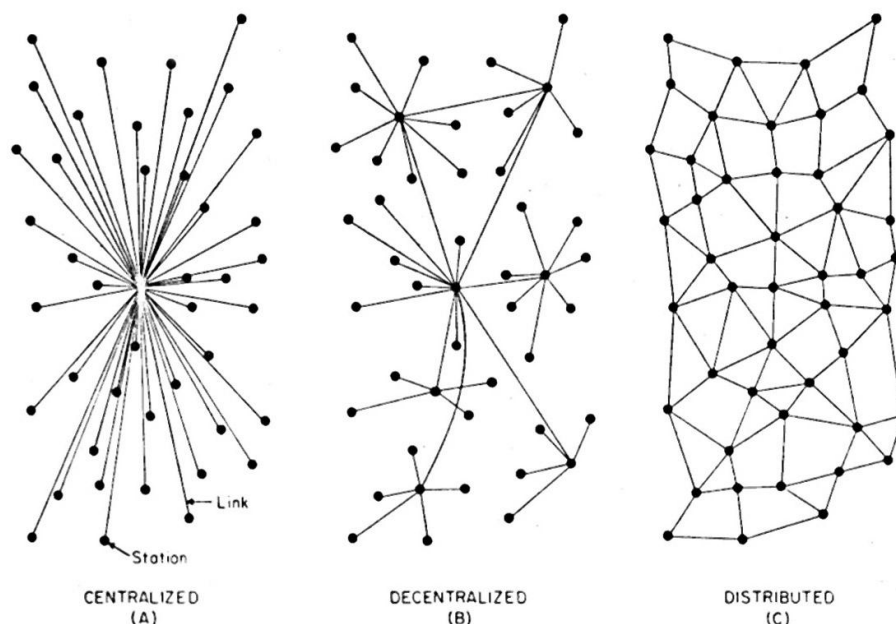


Figura 24 – “Centralized, Decentralized and Distributed Networks”. Diagrama de Paul Baran apresentado no artigo *On Distributed Communications Memorandum RM-3420-PR*, 1964.

Paralelamente, e como já explicitámos no primeiro capítulo da presente dissertação, Paul Baran foi um dos inventores do método de “comutação de pacotes” (*packet-switching*) segundo o qual as mensagens podiam ser fragmentadas em pequenos “pacotes”, seguir diferentes vias e ser reunidas como um todo no seu destino final. Em 1969, como sabemos, esta rede distribuída recebeu o seu primeiro teste substancial com a criação da ARPAnet, que se irá desenvolver nas décadas seguintes desligando-se, nos anos oitenta, da sua componente militar e recebendo a designação de *Internet*<sup>95</sup> no final dessa década.

O desenvolvimento da *World Wide Web* a partir da década de noventa veio criar um hiperespaço navegável no qual a presença instantânea é possível graças à sincronização e à ubiquidade dos dados. O dinamismo e a ação constituem o foco essencial das redes digitais sendo que na WWW a interação é reforçada pelo livre acesso a qualquer item de informação, o que possibilita a superação da unidimensionalidade da linguagem analógica. Este hiperespaço de comunicação aberta e múltiplos regimes semióticos pode ser pensado à luz do conceito de rizoma desenvolvido por Gilles

<sup>95</sup> A *Internet* foi desenvolvida segundo um princípio de *design* de rede *end-to-end* que favorecia a manutenção de uma infra-estrutura de rede o mais simples possível permitindo que aplicações e usos mais complexos fossem feitos pelos utilizadores finais.

Deleuze e Félix Guattari no seu texto de 1976 e publicado posteriormente na introdução à obra *Mille Plateaux: Capitalisme et Schizophrénie 2*.

O conceito de rizoma baseia-se na botânica e descreve uma raiz desmultiplicada, desprovida de uma origem única, que cresce horizontalmente, estendendo-se em rede pela terra ou no ar. Partindo da sua própria experiência de escrita partilhada, como uma teia de afetos e velocidades, um agenciamento sem objeto nem sujeito, composto a várias vozes e mãos, os autores propõem o “livro-rizoma” ao invés do “livro-raiz”. O rizoma é uma assemblagem, uma pragmática da conjunção “e... e...” – “ (...) qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado com qualquer outro, e tem de sê-lo” (Deleuze e Guattari, 2006: 15). Efetivamente, o rizoma não só é um agenciamento de signos de diferentes regimes como ele próprio se define por princípios similares às redes digitais que passamos a apresentar: princípios da conexão, da heterogeneidade, da multiplicidade, da rutura assignificante, da cartografia.

Assim, no que diz respeito aos princípios da conexão e heterogeneidade, o rizoma agencia diferentes regimes de signos e estados não-sígnicos, uma assemblagem heterogênea em que cada cadeia semiótica capta fragmentos de outras extraindo-lhes uma mais-valia de código. O rizoma cria uma máquina abstrata que conecta as linguagens aos agenciamentos coletivos de enunciação e à micropolítica da tessitura social. Como tal o rizoma implica uma visão pragmática da linguagem que a considere sujeita a um princípio de variação infinita e a uma permanente abertura e contacto com o seu exterior.

Quanto à multiplicidade, esta é criada a partir da subtração do Uno, excluindo qualquer Sujeito ou Objeto unificados e remetendo para determinações, magnitudes e dimensões que se mantêm em aberto devido à linha de fuga ou de desterritorialização a qual impossibilita o surgimento de uma dimensão suplementar que permitisse a sobrecodificação do rizoma. O rizoma é assim composto por linhas de territorialização e desterritorialização que se entrelaçam. A rutura assignificante assinala a instabilização das linhas estratificadas e significantes e o movimento de devir das multiplicidades. O mapa e o rizoma visam a construção ativa das multiplicidades, procurando a experimentação pragmática, e são fundamentais no processo de devir, na experiência

dos afetos relacionados com os modos de composição dos corpos entre si e com o mundo excedendo a afeção<sup>96</sup> (Carvalho, 2007: 41). Citando os autores:

“A vespa e a orquídea fazem rizoma enquanto heterogêneas. Poder-se-ia dizer que a orquídea imita a vespa de que ela reproduz a imagem de maneira significativa (mimesis, mimetismo, logro, etc.). Mas não é verdade que ao nível dos estratos – paralelismo entre dois estratos tais que, uma organização vegetal sobre uma, imita uma organização animal sobre a outra. Ao mesmo tempo trata-se de outra coisa: absolutamente nada imitação, mas captura de código, mais-valia de código, aumento de valência, verdadeiro devir, devir-vespa da orquídea, devir-orquídea da vespa, cada um desses devires garantindo a desterritorialização de um dos termos e a reterritorialização do outro, os dois devires encadeando-se e substituindo-se segundo uma circulação de intensidades que leva a desterritorialização sempre mais longe. Não há imitação nem semelhança mas explosão de duas séries heterogêneas na linha de fuga composta por um rizoma comum que já não pode ser atribuído, nem submetido ao que quer que seja significativa.” (Deleuze e Guattari, 2006: 22-23)

À semelhança do rizoma, nas redes nômadas e distribuídas da *World Wide Web*, a navegação hipertextual procede igualmente por entrada e saída em espaços que estão sempre *entre* outros, acelerando-se a viagem numa espécie de condensação do presente, o tempo real da interação. As artes digitais laboram a partir das relações técnicas e sociais da cultura de rede podendo ser pensadas quer a partir de uma dimensão imaterial, influenciada pela teorização da arte conceptual ou baseada em sistemas, na senda de Lippard e Burnham, quer a partir da sua materialidade que, tal como Graham e Cook defendem, tem um carácter variável e híbrido, podendo manifestar-se por exemplo numa projeção, num ambiente multiutilizador, numa instalação ou numa mensagem de telemóvel (Graham e Cook, 2010: 62).

---

<sup>96</sup> Citando o artista e teórico americano Jordan Crandall: “Ao invés do efetivo, este é o domínio do afetivo. Qual é a diferença? Se considerarmos a descrição de Deleuze e compreendermos o afeto como uma modalidade da percepção devemos considerá-la como cessando a produção de uma ação e em alternativa acarretando uma expressão. Trata-se de um movimento que não está comprometido com o exterior (com efeitos visíveis) mas é antes absorvido interiormente – uma tendência ou esforço interior que imobiliza a esfera do fazer. Remete para o modo como nos experienciamos a nós mesmos, ou nos sentimos a partir do interior: a percepção da nossa própria existência no momento, vitalidade e mutabilidade, que podem ser sentidas como ‘liberdade’. Trata-se do sentimento corporal daquilo que é/está vivo numa situação, que também se move através do mundo incorporal, criando um sentimento de coincidência entre sujeito e objeto.” (Crandall, 2006: texto em formato eletrónico, não paginado.)

Assim, segundo Graham e Cook, se considerarmos as artes digitais a partir dos processos de desmaterialização descritos pela arte conceptual devemos salientar a imaterialidade do código e dos algoritmos, a participação à distância quer dos artistas como do público e a transmissão através do espaço e do tempo, a comunicação numa rede e o facto de que a primeira *net art* era amplamente baseada na leitura de textos.

Por outro lado, se analisarmos a dimensão material das obras de arte digital devemos ter em consideração que o espectador tende a perceber primeiro estes elementos materiais – que podem ser vistos como manifestações da dinâmica e do desígnio do sistema – e só com mais envolvimento e interação irá descobrir o estrato da obra que remete para o sistema ou fluxo. Paralelamente, a valorização dos aspetos materiais permite-nos considerar a fisicalidade das redes de indivíduos que se envolvem nas redes digitais evidenciando o facto de que as artes digitais, que envolvem interação ou participação do público, não podem ser pensadas à luz da ideia de autonomia da obra de arte.

Finalmente, uma análise crítica materialista das artes digitais não se concilia facilmente com a conceção de desmaterialização da obra de arte descrita por Lippard no âmbito da arte conceptual uma vez que as interfaces das obras, envolvendo *media* digitais, relacionam-se de modo inevitável com o capitalismo global e tecnológico dominante – mesmo quando o fazem de uma forma abertamente crítica, ativista ou experimental. Efetivamente, a experiência da participação nas artes digitais, tal como tem vindo a ser definida no âmbito da presente dissertação, encontra as condições para o seu pleno desenvolvimento com a expansão do acesso às redes digitais junto de audiências mais vastas e o aumento da banda larga que se intensificam a partir do início do século XXI.

Nesse sentido, e tal como Tatiana Bazzichelli faz notar, é necessário assinalar a transformação da arte em rede enquanto uma metodologia de partilha entre uma comunidade restrita de artistas, tal como a encontrávamos, por exemplo, na *mail art*, nas práticas artísticas de *networking* no seio dos ambientes de interação economicamente orientada próprios da *Web 2.0*. Tal como Bazzichelli assinala, as redes sociais típicas da *Web 2.0* ilustram a tendência crescente para incorporar as práticas quotidianas da multidão numa rede de constante conectividade contribuindo para a estetização da experiência vivida, das relações interpessoais e do trabalho e a sua potencial reificação. Por contraste, nas palavras da autora:

“Se recuarmos trinta anos até à prática da *mail art*, esta envolvia indivíduos que pertenciam a redes não-formalizadas de interesses comuns, que resultavam em trocas e partilha através da rede postal. Estas pessoas faziam parte de uma rede emocional de interesses, motivada por um desejo comum de cooperação, postais criados em casa, selos feitos manualmente, selos de borracha, envelopes e muitos outros objetos criativos” (Bazzichelli, 2013: 172)

Porém, a *mail art* e as práticas artísticas de dádiva e colaboração preconizadas por movimentos como o Fluxus ou, por exemplo, no seio das vanguardas históricas, o Surrealismo e o Dadaísmo, ao laborarem no sentido da entrada da arte na “vida” acabaram por permitir que a sua produção criativa contribuísse para o crescimento da riqueza social passando a fazer parte do sistema social e artístico. Deste modo, as práticas de anti-arte foram reintegradas no sistema artístico que foi expandindo o seu campo e estas ações inovadoras tornaram-se “uma nova lógica de produção dentro do reino social” (Bazzichelli, 2013: 201). Assim, para Bazzichelli, existem interligações complexas entre as práticas artísticas disruptivas e o capitalismo que se manifestam numa tensão entre inovação e cooptação que, ao invés de ser resolvida numa síntese, pode ser deixada em aberto dando espaço à experimentação.

Se considerarmos, por exemplo, os projetos artísticos que envolvem *crowdsourcing*<sup>97</sup> do artista digital americano Aaron Koblin vemos como se inscrevem numa experimentação com as práticas de *networking* na *Web 2.0* manifestando as novas modalidades flexíveis e imateriais de organização do trabalho na sociedade contemporânea. Assim, nomeadamente em *The Sheep Market* (2006)<sup>98</sup>, Aaron Koblin utilizou o Mechanical Turk<sup>99</sup> da empresa Amazon, um serviço *online* que permite aos empregadores (sejam indivíduos ou empresas) o recrutamento de indivíduos a fim de executarem tarefas para as quais não têm o contexto e pelas quais recebem uma

---

<sup>97</sup> O *crowdsourcing* é um modelo de produção que utiliza a inteligência coletiva, geralmente através das redes digitais, para resolver problemas, criar conteúdos ou soluções, executar tarefas, desenvolver tecnologia e *software*, normalmente a custo reduzido ou mesmo de forma gratuita motivada nomeadamente pela recompensa simbólica do reconhecimento pelos pares.

<sup>98</sup> Ver o *website* do projeto *The Sheep Market* em: <http://www.thesheepmarket.com/> (acedido a 27 de março de 2014).

<sup>99</sup> O Mechanical Turk da Amazon apresenta-se como um “mercado para o trabalho” que permite a coordenação da inteligência humana a fim de executar tarefas simples em troca de uma compensação económica de valor reduzido. O modelo de trabalho proposto pelo Mechanical Turk tem sido alvo de fortes críticas uma vez que permite aos empregadores utilizar mão de obra barata, não organizada entre si e à margem de direitos como o salário mínimo ou o pagamento de horas extraordinárias.

compensação económica frequentemente de valor muito reduzido. Neste projeto, Koblin contratou trabalhadores no Mechanical Turk para desenharem dez mil ovelhas com a cabeça virada para a esquerda sendo que cada desenho era pago a \$0,02 (dólar americano). Os dez mil desenhos são visualizáveis em animação no *website* do projeto e foram também apresentados em instalação, tendo esta obra de Koblin como referência o livro *O Príncipezinho* de Antoine de Saint-Exupéry: aqui o narrador encontra um menino – o príncipezinho – que lhe pede que desenhe uma ovelha.

Neste projeto, o carácter modular (de cada desenho) articula-se com a conceção da visualização (a rede de desenhos que nos permite virtualmente aceder a dez mil ilustrações), integrando a estratégia de *crowdsourcing* de uma forma literal mas também crítica, evidenciada pelo próprio título *The Sheep Market* (*O Mercado das Ovelhas*) que pode ser lido como sugerindo uma estratégia de negócio de precarização dos trabalhadores, que não interagem realmente uns com os outros, mas executam tarefas repetitivas pagas por um valor praticamente insignificante.

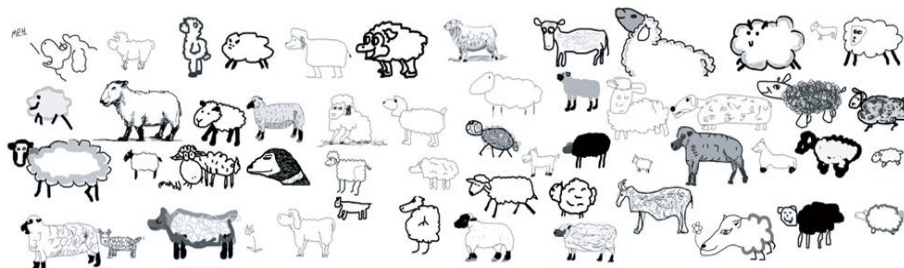


Figura 25 – Aaron Koblin, *The Sheep Market*, 2006.

Tal como Tatiana Bazzichelli faz notar as experimentações em *crowdsourcing* de Aaron Koblin e colaboradores possibilitam uma representação estética da multidão, que não é uma coletividade real mas “uma multidão de mónadas conectadas envolvidas num simulacro de interação” (Bazzichelli, 2013: 172). Esta representação estética permite-nos conceber a multidão como uma rede distribuída de sujeitos participativos e celebra a sua criatividade ao mesmo tempo que torna visíveis aspetos problemáticos dos novos processos de produção em rede.

Em trabalhos mais recentes de Aaron Koblin, tais como *The Johnny Cash Project* (2010)<sup>100</sup>, em colaboração com Chris Milk, e *This Exquisite Forest* (2012)<sup>101</sup>,

<sup>100</sup> Ver o *website* da obra *The Johnny Cash Project* em: <http://www.thejohnnycashproject.com/> (acedido a 27 de março de 2014).

uma colaboração com o videasta e artista digital americano Chris Milk, a galeria Tate Modern e o Google Creative Lab, a audiência participa em projetos que conhece como um todo e que são concebidos para acolher o seu contributo criativo cuja autoria é identificada. Tal como afirma Aaron Koblin: “projetos mais recentes, tais como Johnny Cash, são mais sobre participar em algo maior e ser reconhecido por algo bem executado. Existe uma recompensação extraordinária em pôr o seu nome em alguma coisa” (Koblin, 2011: 64).

Assim, em *The Johnny Cash Project*, Koblin pede a cada participante que desenhe um retrato do músico que irá corresponder a um fotograma de um vídeo da canção “Ain’t no Grave”. A obra interativa de Koblin e Milk tece estes fotogramas num tributo a Cash que permanece em aberto e em crescimento, dependendo da participação coletiva. No *website* do projeto podemos ver o vídeo coletivo bem como explorar os fotogramas um a um através de uma visualização que nos permite aceder a dados como o nome do autor, a sua localização geográfica, o tempo que levou a fazer o desenho, o estilo que escolheu na aplicação desenvolvida pelos artistas para criar os fotogramas e a apreciação do público.

Por sua vez, *This Exquisite Forest* parte do método do *cadavre exquis* (cadáver esquisito) praticado pelos Surrealistas a partir de 1925 e que consistia numa forma lúdica de criação de desenhos ou de textos por vários participantes (pelo menos dois) em que cada um desconhecia a parte realizada pelos outros. Em *This Exquisite Forest*, projeto aberto à participação simultaneamente *online* e no espaço da galeria Tate Modern, os participantes criam pequenas animações a partir de um tema, que se interligam entre si elaborando “árvores” temáticas colaborativas.

A figura da árvore neste projeto é um elemento metafórico, devido aos ramos e folhas que aludem à ramificação das animações, mas também à forma de visualização da rede narrativa. Certas árvores têm como ponto de partida uma animação de um artista convidado que oferece igualmente um conjunto de instruções que devem ser consideradas pelos restantes desenhadores. Outras árvores são criadas de raiz pela audiência sendo que esta obra possui uma dimensão aberta à participação e colaboração dado que os participantes se envolvem numa criação coletiva. O caráter participativo, lúdico e criativo deste projeto, que podia ser experienciado na galeria ou *online*,

---

<sup>101</sup> Ver o *website* do projeto *This Exquisite Forest*: <http://www.exquisiteforest.com/> (acedido a 27 de março de 2014).



evidencia a importância das redes de participantes que, em relação com as redes digitais, fazem a obra acontecer possibilitando a sua abertura e devir.

#### **4.3. A estética da relação participativa e o regime híbrido de percepção tátil e ótica**

No seu texto “Ars Telematica: The Aesthetics of Intercommunication” (2001), Claudia Giannetti propõe uma reflexão sobre a estética da intercomunicação das artes digitais a partir do livro *Rabelais and His World*, do pensador e filólogo russo Mikhail Bakhtin, originalmente publicado em 1965. Nesta obra, baseada na sua tese de doutoramento sobre o escritor renascentista François Rabelais, Bakhtin desenvolveu a sua noção de Carnaval elaborada durante os anos 30 e 40, na União Soviética, em plena era comunista, tendo por base o estudo sobre eventos populares na Idade Média e no Renascimento. Assim, Bakhtin via o Carnaval como uma festividade na qual toda a população podia participar, situando-se na fronteira entre arte e vida quotidiana e tornando os participantes em espectadores e atores simultaneamente. Na comédia do Carnaval, Bakhtin identificava a dissolução do indivíduo na generalidade do corpo coletivo assinalada pelo riso das pessoas, expressão da natureza ambígua da participação carnavalesca uma vez que os participantes eram simultaneamente objeto e sujeito do riso. Deste modo, Bakhtin encarava o Carnaval como um modelo para uma obra de arte participativa do futuro (Groys, 2008: 27).

Por sua vez, Giannetti considera que o “modelo do Carnaval”, concebido por Bakhtin, pode ser útil na análise dos aspetos estéticos da arte nas redes digitais. Assim, a autora destaca determinadas características do Carnaval particularmente importantes numa analogia entre a natureza participativa desta festividade e das redes digitais. Um dos traços que a autora enfatiza é precisamente a dimensão relacional e comunicativa da festividade. Nas suas palavras:

“Um dos aspetos mais importantes do Carnaval reside no contacto humano e nas relações que o evento possibilita. Trata-se de um tipo de comunicação com múltiplas camadas, aberto, precisamente porque o modelo em questão faz uma rutura completa com a estrutura hierárquica ou piramidal que domina a maioria das sociedades. Por outras palavras,

faz uma rutura clara com a noção rígida de classe e contexto social. E isto precisamente porque o Carnaval não é baseado numa estrutura de poder, nem é o produto de um sistema burocrático, institucional ou oficial. No seio do contexto do Carnaval, todas as pessoas parecem ter, à primeira vista, os mesmos direitos e igual posição ou estatuto. O sistema envolvido não é de uma natureza ordenada ou pré-estabelecida, mas cresce a partir de uma forma aparentemente caótica para a qual as pessoas se permitem ser empurradas ou envolvidas, criando assim uma rede de uma forma aberta e livre.” (Giannetti, 2001: 163)

Outra característica da comunicação carnavalesca é o seu carácter *intermedia*, uma vez que se trata de uma forma de comunicação multissensorial que envolve todas as funções do corpo – a voz e a audição, o aspeto visual, a dança e o ritmo, os textos e narrativas – inter-relacionadas de modo dinâmico e não-linear. Paralelamente, a experiência carnavalesca é aberta, *performativa* e ambivalente no seu uso da máscara e do riso que inscrevem um princípio de jogo na arena relacional.

Ora, como temos vindo a defender na presente dissertação, as práticas participativas nas artes digitais apresentam estas características salientadas por Giannetti no âmbito do “modelo do Carnaval”, a saber: a ênfase dada à dimensão relacional, uma comunicação aberta, descentralizada e em rede, o carácter *intermedia*, um regime perceptivo multissensorial e a possibilidade de uma experiência *performativa*, ambivalente, pautada por um princípio de jogo. Se considerarmos nomeadamente a obra *Body Movies* (2001), do artista Rafael Lozano-Hemmer, vemos como estes vários aspetos se manifestam neste projeto participativo no espaço público urbano.

Esta instalação de arquitetura relacional apresentada pela primeira vez na praça Schouwburg em Roterdão, em 2001, no âmbito dos eventos comemorativos da Capital Europeia da Cultura, e posteriormente noutros locais, joga com uma reapropriação das tecnologias e imaginário dos espetáculos de luzes procurando gerar uma experiência coletiva de cumplicidade, participação e até intimidade, ao invés de provocar euforia, catarse ou obediência. A peça, inspirada na gravura *The Shadow Dance* (1675), do pintor holandês Samuel Van Hoogstraten – na qual era representado um espetáculo de atores e das suas sombras projetadas –, baseia-se numa projeção na fachada de um edifício, neste caso o cinema Pathé na praça Schouwburg. Projetores roboticamente controlados e virados para a fachada fazem incidir retratos fotográficos previamente

tirados a habitantes da cidade anfitriã. Porém, estes retratos apenas aparecem dentro das sombras projetadas pelos transeuntes, cujas silhuetas podem variar entre dois a vinte e cinco metros de altura, dependendo de quão próximo se encontram das fontes de luz posicionadas ao nível do chão.

Assim, as pessoas na praça podem procurar dar corpo a determinados retratos movimentando-se em frente da luz e mudando a escala das suas sombras. Quando todos os retratos são revelados, ouve-se uma cadência, as imagens desaparecem e interrompe-se brevemente o jogo da representação que é seguidamente retomado com a projeção de outros retratos em localizações na fachada completamente distintas. Na praça, uma projeção vídeo de pequena dimensão dá acesso público à interface do projeto que é igualmente explicada através de um texto escrito.

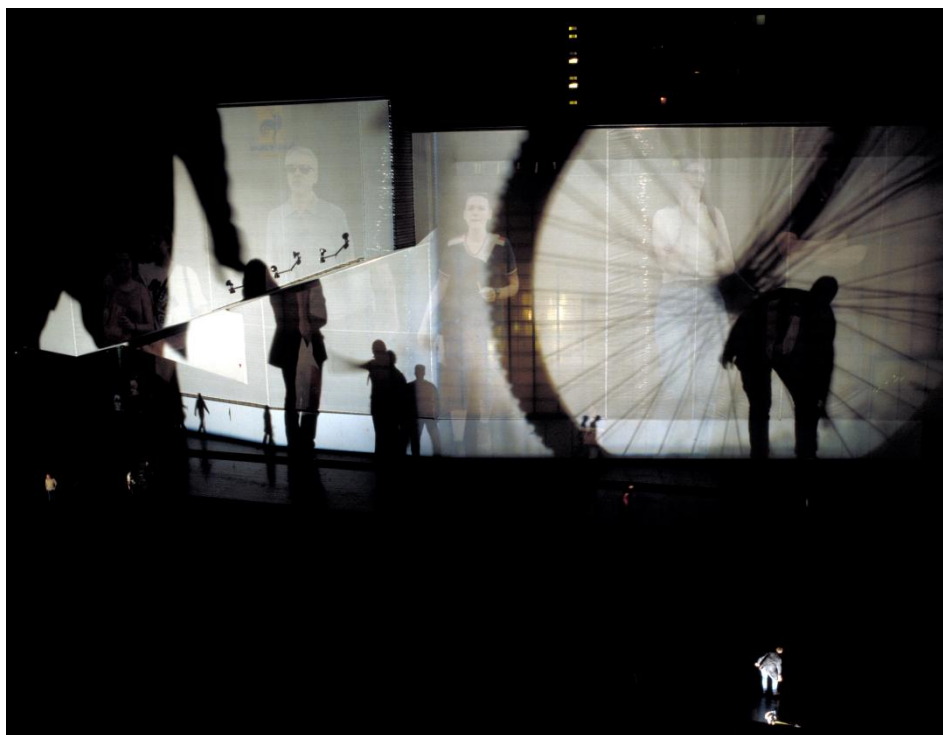


Figura 26 – Rafael Lozano-Hemmer, *Body Movies: Relational Architecture 6*, 2001. Festival Capital da Cultura da Europa, Roterdão, Holanda.

*Body Movies* cria assim um ambiente relacional e *responsivo* que apela ao jogo e à interação entre os participantes a fim de revelar os retratos através de uma exploração corporal e *performativa* da instalação e do espaço. Os corpos movimentam-se, coordenam-se, brincam, representam cenas e situações através das sombras, participam, entre si, numa coreografia improvisada no espaço público, mediados pela presença

interativa das imagens. A obra envolve múltiplos regimes de signos – visuais, sonoros, gestuais, tácteis –, gera uma comunicação carnavalesca, na aceção de Giannetti, apelando ao riso, à exploração corporal, à comunicação aberta, ambivalente, lúdica e a um regime perceptivo multissensorial.

Este estilo perceptivo convoca simultaneamente uma percepção táctil e ótica, ultrapassando esta antinomia num regime híbrido típico da sociedade em rede contemporânea. Já tínhamos explicado, no capítulo anterior, que Walter Benjamin identificava, em movimentos artísticos do início do século XX, como o Dadaísmo, e no desenvolvimento da fotografia e do cinema, uma predominância do regime táctil (háptico) e de modos expressivos que se encontravam numa relação mais próxima com o objeto. Assim, para Benjamin, a percepção táctil mobilizava os vários sentidos numa receção distraída, que envolvia o corpo numa relação de uso com a obra, a qual ficava mais “à mão” do espectador perdendo assim a sua distância aurática. Benjamin considerava que a percepção não era estática mas histórica, sendo que os estilos de percepção e figuração desenvolviam-se juntos, estando ligados às condições técnicas e sociais de uma dada época<sup>102</sup>.

Vito Campanelli, no seu livro *Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society* (2010), considera que, na *Web*, ótico e háptico são partes de uma dialética sendo que a *Web* deve ser concebida como um *medium* meta-ótico e meta-háptico. Campanelli identifica as “experiências tácteis” como aquelas em que o utilizador toca na interface e a visão tem uma função auxiliar apoiando o tato na sua exploração. Por um lado, sugere o autor: “Independentemente de estarmos a tocar uma interface como um rato ou um teclado, a característica definidora desta forma de experiência é a de que a tactilidade é o modo de exploração, ao invés de ser simplesmente usada para fornecer *feedback*” (Campanelli, 2010: 135).

---

<sup>102</sup> Tal como Campanelli salienta: “Para Benjamin, um paradoxo da ‘sociedade das imagens’ é o facto de que, simultaneamente na produção e experiência de imagens, existe uma tendência para a tactilidade. Segundo Benjamin, isto era evidente na *Kunstwissenschaft*, uma escola histórica e científica de pensamento sobre arte que se desenvolveu durante os séculos XIX e XX e cujos principais protagonistas eram Heinrich Wölfflin e Aloïs Riegl. Wölfflin deve ser creditado por uma das mais precisas teorizações do dualismo clássico entre arte linear e pictórica. Wölfflin liga o estilo figurativo linear da pintura à percepção táctil, ao olho que trabalha como uma mão, tocando o contorno das coisas; e o estilo pictórico à percepção ótica, à visão trabalhando como o olho, identificando a sombra e o contraste. (...) Para Riegl, então, a história da arte manifesta uma mudança de modos de percepção hápticos para óticos, desenvolvendo-se da fixação da arte antiga numa dimensão plana para um estádio intermédio no estilo romano tardio, conduzindo até à representação da profundidade interminável na arte moderna.” (Campanelli, 2010: 126-127)

Por outro lado, as “experiências óticas” são as que envolvem de forma predominante o sentido da visão, sendo que é o olho que guia a experiência e a mão desempenha o papel de ferramenta que possibilita a sucessão de imagens. Assim, segundo Campanelli, a experiência da *Web* alterna constantemente entre estes modos de percepção e penetrou de tal modo a consciência coletiva que esta atitude perceptiva caracteriza de igual forma a sociedade contemporânea. Nas suas palavras: “ (...) a contemporaneidade é caracterizada por um estilo perceptivo capaz de ir para além da antinomia ótico/háptico” (Campanelli, 2010: 141).

Assim, se considerarmos, por exemplo, a instalação *Crystal* (2012-2018), desenvolvida para o espaço público pelo *designer* e artista holandês Daan Roosegaarde e a equipa do Studio Roosegaarde<sup>103</sup>, podemos ver igualmente um regime híbrido de percepção tátil e ótica em jogo. *Crystal* é uma instalação com centenas de cristais contendo luzes LED energizadas de forma *wireless* através de um tapete de indução magnética. Quando os participantes tocam nos cristais estes iluminam-se apresentando diferentes cores e, à medida que são movidos e partilhados, os seus comportamentos de luz vão mudando de características, mantendo os visitantes curiosos. Deste modo, as características interativas dos cristais – as suas cores, cintilação, e reação ao toque – são o ponto de partida para uma exploração lúdica da instalação, podendo os participantes criar desenhos e narrativas coletivas com os cristais luminosos.

---

<sup>103</sup> O Studio Roosegaarde é um estúdio holandês de *design* que tem vindo a desenvolver projetos artísticos e de *design*, como *Dune* (2006-2012) ou *Lotus* (2010-2011) entre outros, que experimentam de forma inovadora com tecnologia interativa e que têm obtido consagração internacional. Ver o *website* do projeto: <http://www.studioroosegaarde.net/info/> (acedido a 31 de março de 2014).



Figura 27 – Studio Roosegaarde, *Crystal*, 2012-2018. Eye Film Instituut, Amsterdão, 2012.

Os participantes jogam com a percepção tátil para criar, individualmente ou em conjunto, padrões ou figuras com os cristais que depois podem ser contempladas visualmente e transformadas, por exemplo, em fotografias ou vídeos partilhados na *Web*, gerando novas histórias, relações e experiências a partir destes objetos lúdicos. Nos próximos anos, o Studio Roosegaarde irá disponibilizar os cristais em *open source* de modo a que as escolas, instituições culturais ou empresas os possam desenvolver com novas formas e diferentes cores, tornando-se um projeto partilhável e um bem comum, em devir, que pode vir a ter múltiplas reinterpretações e aplicações.

Assim, o projeto *Crystal* mobiliza simultaneamente uma dimensão “faça-você-mesmo”, abrindo a possibilidade do público desenvolver os seus próprios cristais, tendo por isso um caráter educativo e instigando a autonomia e a criatividade, e uma dimensão “faça-com-os-outros”, na medida em que a instalação apela à participação coletiva e à partilha podendo gerar narrativas que se ramifiquem nas redes digitais através de fotografias, vídeos ou textos. Paralelamente, a obra, quando instalada no espaço público, fica aberta às apropriações coletivas tornando-se vulnerável à ação da audiência que pode ser imprevisível e contrariar as expectativas subjacentes à conceção do projeto.

Paralelamente, a relação entre percepção tátil e ótica manifesta-se igualmente no caso da instalação vídeo *Touching Reality* (2012) da autoria de Thomas Hirschhorn, artista suíço consagrado que representou o seu país de origem na Bienal de Veneza em 2011. Hirschhorn é conhecido pelas suas práticas artísticas participativas envolvendo instalações, frequentemente de grande dimensão e no espaço público – nomeadamente em zonas socialmente desfavorecidas como em bairros sociais e mobilizando os residentes na sua construção – e utilizando materiais banais como cartão, sacos de plástico, fita-cola e objetos do quotidiano.

Em *Touching Reality*, uma projeção em grande escala apresenta, silenciosamente, imagens recuperadas da *Internet*, de baixa qualidade, de corpos feridos e destroçados por violência derivada de guerras e atentados terroristas. No vídeo, uma mão vai fazendo desfilar as imagens num gesto que conhecemos da manipulação do ecrã no *smartphone* ou noutros *gadgets*, fazendo-as fluir ao ritmo distraído do toque, parando por vezes para realizar um *zoom*, aproximando-nos desses corpos dilacerados por uma violência terrível.



Figura 28 – Thomas Hirschhorn, *Touching Reality*, 2012. Fotograma de vídeo.

Em entrevista a Hugo Vitrani, no âmbito da apresentação de *Touching Reality* na exposição *Intense Proximité* (2012), comemorativa do décimo aniversário da galeria Palais de Tokyo em Paris, Thomas Hirschhorn afirmava que o gesto de tocar o ecrã “parece ser um gesto de sensibilidade mas, ao mesmo tempo, é um gesto de uma distância enorme”<sup>104</sup>, porque “passa muito rápido, sem precisamente *tocar* as coisas” (Hirschhorn, 2012: entrevista filmada disponível *online*, ênfase em itálico acrescentada).

Assim, em *Touching Reality*, o gesto de explorar o ecrã com a ponta dos dedos, como se de uma carícia se tratasse, é-nos devolvido numa frieza que nos interpela face à brutalidade das imagens exploradas. O espectador da instalação queda-se na contemplação (perceção ótica) de um vídeo que não cessa de frustrar a observação visual pelo movimento rápido da mão que faz mudar as imagens, explorando-as hapticamente. Paralelamente, estas imagens, amadoras e de fraca qualidade, apropriadas e partilhadas nas redes digitais, nas palavras de Hirschhorn lutam contra a “iconicidade” da versão oficial dos acontecimentos obrigando o nosso olhar a encarar o aspeto violento e literal da destruição dos corpos fruto das guerras e conflitos contemporâneos.

#### 4.4. Estética da “imagem pobre” e da partilha

No seu texto “In Defense of the Poor Image” (2009), a realizadora, artista e teórica alemã Hito Steyerl analisa o regime de circulação das imagens nas redes globais de informação e do capitalismo considerando que a estética da “imagem pobre” resulta da tecnologia digital. Citando a autora:

“A imagem pobre é uma cópia em movimento. A sua qualidade é má, a sua resolução desclassificada. À medida que acelera, deteriora-se. É um fantasma de uma imagem, uma pré-visualização, uma miniatura, uma ideia errática, uma imagem itinerante distribuída de graça, espremida através de conexões digitais lentas, comprimida, reproduzida, ripada, remisturada, assim como copiada e divulgada em outros canais de distribuição.” (Steyerl, 2009: texto em formato eletrónico, não paginado.)

---

<sup>104</sup> A entrevista, realizada em 2012, está disponível *online*: [http://www.dailymotion.com/video/xshf10\\_thomas-hirschhorn-insoutenables-destructions-du-corps\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/xshf10_thomas-hirschhorn-insoutenables-destructions-du-corps_creation) (acedido a 3 de abril de 2014).



Identificando a imagem pobre como não tendo nenhum valor dentro da “sociedade de classes das imagens”, Steyerl classifica-a como uma imagem ilegítima e proletária que destabiliza o regime de alta definição das imagens e abre linhas de fuga nos ciclos comerciais do capitalismo audiovisual. Tal como é descrita pela autora, a imagem pobre é essencialmente definida pelo seu ímpeto, impulso ou quantidade e não pelos seus conteúdos, escassez ou singularidade, transformando qualidade em acessibilidade e contemplação em distração, ganhando valor acima de tudo pela partilha e pela participação que gera. É uma imagem eminentemente háptica, perde substância visual em favor da sua abertura à manipulação, apropriação, comentário e partilha nas redes. “Os utilizadores tornam-se editores, críticos, tradutores e coautores das imagens pobres. As imagens pobres são assim imagens populares – imagens que podem ser feitas e vistas por muitos” (Steyerl, 2009: texto em formato eletrónico, não paginado).

Segundo Steyerl, o regime das imagens pobres assenta na complementaridade atual entre privatização e pirataria. Assim, a autora assinala como a reestruturação neoliberal da produção dos *media* nas últimas décadas bem como a crescente identificação do conceito de cultura com a mercadoria levaram à obscuridade crescente das imagens não-comerciais (nomeadamente do cinema experimental e ensaístico) que foram desaparecendo não só dos cinemas mas também da esfera pública. Deste modo, estes materiais raros e não-comerciais foram saindo de circulação mantendo-se apenas num circuito alternativo de arquivos e coleções alimentado por uma rede de organizações e indivíduos empenhados na sua preservação. Estes filmes eram partilhados por grupos muito restritos, através de cópias piratas VHS, gerando efeitos de culto em nichos de fãs.

Paralelamente, com a queda do muro de Berlim e a subsequente reestruturação pós-socialista e pós-colonialista dos Estados-nações intensificou-se a privatização dos arquivos nacionais de imagens e da produção dos *media*, tendo entrado em declínio o financiamento da cultura, da arte e das infraestruturas de distribuição por parte do Estado. Simultaneamente, com a expansão generalizada da *Internet* e o aumento da largura de banda, que se intensificam a partir do início do século XXI, a possibilidade de fazer *stream* de vídeo *online* permitiu o ressurgimento de um número crescente de materiais visuais em plataformas publicamente acessíveis, algumas cuidadosamente selecionadas como a Ubuweb, outras totalmente abertas e inclusivas, como a YouTube. É assim que a privatização dos conteúdos intelectuais e da produção dos *media*, aliada

ao desenvolvimento da WWW e à sua mercantilização, acabam por acarretar igualmente uma expansão da cultura da partilha e a eclosão das imagens pobres definidas pela velocidade, intensidade e propagação nas redes digitais.

Deste modo, para Steyerl, as imagens pobres encarnam plenamente os paradoxos das redes: elas são, por um lado, uma plataforma para um bem comum emergente assim como, por outro lado, um campo de batalha de ferozes interesses nacionais e comerciais; elas vêm envoltas de novos afetos e saberes, traduzidos por apropriações, manipulações, traduções, comentários e partilhas, mas são também um chamariz de discursos de ódio e exploração. A sua baixa definição, a cintilação dos seus pixéis, confere-lhes uma condição de desmaterialização, partilhada com o legado da arte conceptual<sup>105</sup> mas também com a produção sógnica do capitalismo contemporâneo exemplarmente descrita por Jean Baudrillard no seu livro *Para uma Crítica da Economia Política do Signo* (1995), originalmente publicado em 1972. Nas palavras de Steyerl:

“Por um lado, [a imagem pobre] opera contra o valor fetichista da alta resolução. Por outro lado, é precisamente por isto que acaba por ser perfeitamente integrada num capitalismo de informação que prospera a partir de períodos de atenção comprimidos, da impressão ao invés da imersão, da intensidade ao invés da contemplação, de pré-visualizações em vez de visionamentos.” (Steyerl, 2009: texto em formato eletrónico, não paginado.)

As imagens pobres que circulam na *Internet* na era da partilha de ficheiros e das redes *peer-to-peer* ligam audiências globais dispersas e criam novos públicos e debates. A sua estética, sendo mais rarefeita visualmente e apelando à partilha e à participação, exige novas capacidades do público. Assim, estas imagens recuperam algum ímpeto político e inscrevem-se num regime paradoxal de liberdade e controlo, de nomadismo e captura, de disrupção e integração que, como temos vindo a defender, é próprio da experiência nas redes digitais.

Para concluir este capítulo dedicado à caracterização de uma estética da participação nas artes digitais consideramos pertinente invocar a obra do artista

---

<sup>105</sup> Tal como Hito Steyerl faz notar: “A história da arte conceptual descreve esta desmaterialização do objeto artístico primeiro como um movimento de resistência contra o valor fetichista da visualidade. Seguidamente, no entanto, o objeto artístico desmaterializado revela ser perfeitamente adaptado ao [caráter] semiótico do capital, e portanto, à viragem conceptual do capitalismo.” (Steyerl, 2009: 7)

austríaco Oliver Laric que tem vindo a dirigir-se de forma consistente aos novos regimes de produção e distribuição de imagens bem como à sua extraordinária plasticidade na era digital da remistura. Laric trabalha, na sua obra, os *media* digitais em diálogo profundo com a história da arte e a economia da imagem contemporânea, operando uma radical instabilização entre as categorias do original e da cópia, do autêntico e da réplica.

Neste contexto, é importante relembrar as noções platónicas de original, cópia e simulacro. Com efeito, em *Fedro* (1994), Platão, filósofo e matemático do período clássico da Grécia Antiga, propõe-se distinguir o verdadeiro pretendente dos falsos (os simuladores, os aparentes). Esta seleção apoia-se no mito, como narrativa de fundação, que proporciona o critério seletivo, o qual está na base de uma participação eletiva. Desta forma, em *Fedro*, o mito da circulação permite distinguir o delírio bem fundado ou o amor verdadeiro das almas que têm muitas lembranças adormecidas, mas ressuscitáveis, dos falsos pretendentes, as almas sensuais, com pouca memória e fraca visão. Recorde-se a célebre tríade: o fundamento, o objeto da pretensão, o pretendente. O primeiro define-se como o que possui em primeiro lugar (o modelo, o Mesmo); o pretendente corresponde ao que recebe em segundo lugar – a cópia, o Semelhante; finalmente, o objeto da pretensão é aquilo que o fundamento possui em primeiro lugar. Desta forma, o platonismo funda o domínio da representação na filosofia, preenchido pelas cópias-ícones e definido por uma relação intrínseca ao modelo (fundamento).

Ora, a autenticação da Ideia e a seleção da linhagem através da divisão circunscrevem a má potência do falso pretendente, o insinuante ser do simulacro. Em *Lógica do Sentido* (2003a), Deleuze afirma que, na obra *O Sofista*, Platão apercebe-se de que o simulacro não é simplesmente uma cópia falsa, mas que torna problemáticas as próprias noções de cópia e de modelo. Com efeito, se considerarmos que o simulacro é uma cópia de cópia não estamos a relevar o essencial – a diferença de natureza entre simulacro e cópia, a razão pela qual formam as duas metades de uma divisão. Assim, a identidade superior da Ideia funda a boa pretensão das cópias sobre uma semelhança interna ou derivada; os simulacros, por seu lado, correspondem a imagens dissemelhantes, implicando uma perversão e um desvio essenciais. Desta forma, às cópias-ícones opõem-se os simulacros-fantasmas, e o conjunto da motivação platónica resplandece: “Trata-se de assegurar o triunfo das cópias sobre os simulacros, de recalcar os simulacros, de mantê-los encadeados no fundo, de impedi-los de subir à superfície

(...) ” (Deleuze, 2003a: 262). Porém, segundo Deleuze, é o próprio Platão que indica uma direção de inversão do platonismo, no final de *O Sofista*, quando já não é possível distinguir Sócrates do imitador: a da libertação dos simulacros, que afluem à superfície.

Ora, os temas do verdadeiro e do falso, do original e da réplica, da cópia e do simulacro, perpassam a obra de Oliver Laric, desconstruindo as ideias de autoria e de presença tão importantes para a arte ocidental. Assim, nomeadamente na peça *Something Old, Something New* (2013), vários objetos – uma escultura do general e filósofo Sun Tzu (um totem do Oriente antigo e do Ocidente moderno), latas de bebidas energéticas, um telemóvel falsificado e uma impressão ilícita de um livro disponível para *print-on-demand* – dispõem-se sobre uma mesa, cujo tampo é feito a partir de fragmentos de CD e DVD falsificados e confiscados pela polícia britânica, numa mordaz visão sobre as ideias de autenticidade e pirataria na sociedade contemporânea.



Figura 29 – Oliver Laric, *Something Old, Something New*, 2013.

Já no projeto *Lincoln 3D Scans* (2013) – que ganhou o prestigiado prémio anual da Sociedade de Arte Contemporânea em 2012 –, Laric colaborou com o museu The Collection e a galeria Usher em Lincoln, Inglaterra, a fim de disponibilizar uma parte das peças das suas coleções, fazendo *scans* e modelos 3D das mesmas e colocando-as *online*<sup>106</sup>. Cada uma das peças é apresentada como um GIF (Graphics Interchange Format), passível de ser visualizado a 360°, em tonalidade cinza, acompanhada de

<sup>106</sup> Ver o *website* do projeto aqui: <http://lincoln3dscans.co.uk/> (acedido a 7 de abril de 2014).

alguma informação de identificação e junto de um botão que permite realizar o *download* do modelo. Usando esse ficheiro em formato STL (StereoLithography) pode-se fazer uma impressão 3D do objeto.



Figura 30 – Oliver Laric, *Lincoln 3D Scans*, 2013.

Os primeiros *scans*, que incluem pedras tumulares romanas, o busto da figura mitológica grega Ariane, mosaicos antigos e fontes de batismo romanas, permitiram revelar marcas na pedra e decoração original que normalmente permaneceriam invisíveis. Todos os modelos, que ficam disponíveis *online* em *open source*, podem servir como ponto de partida para remisturas e o *website* apresenta uma galeria virtual na qual podem ser vistos os trabalhos de outros artistas, *designers* e amadores a partir dessas obras.

Assim, esta obra de Laric abre os limites da coleção não só de um ponto de vista geográfico mas também criativamente, permitindo ao público participar na recriação da coleção e literalmente dar corpo às suas obras e tocá-las através das impressões 3D. Os originais desdobram-se em cópias e simulacros numa proliferação guiada pelo talento, curiosidade e afeto do público que literalmente vai ao encontro das obras, alterando-as, reinventando-as a muitas mãos, através de uma relação participativa e criativa com a arte e as redes digitais. Em *Lincoln 3D Scan* de Oliver Laric encontramos os traços que ilustram exemplarmente o caráter distribuído, multissensorial, relacional e *performativo* que caracteriza, como temos vindo a defender, a estética da participação nas artes digitais.

## 5.º Capítulo

### Temas emergentes nas artes digitais participativas<sup>107</sup>

No quinto e último capítulo da presente dissertação iremos proceder a uma proposta crítica de três campos temáticos emergentes no âmbito das artes digitais participativas, a saber: a área da *performance* e dos jogos de identidade em rede, a das narrativas em ambientes *transmediais* e, finalmente, a do ativismo e da crítica da vigilância na era digital. Mantendo-nos fiéis à nossa abordagem metodológica de uma articulação sólida entre teoria crítica e exemplos de práticas artísticas concretas, este capítulo irá apresentar analiticamente um leque bastante detalhado de obras das artes digitais participativas procurando pensá-las em relação aos contextos sociais, culturais e políticos que lhes são subjacentes.

Os temas propostos e as obras analisadas mantêm relações de diálogo entre si e o conceito de estrutura inerente a este capítulo é o de criar uma rede conceptual em fluxo na qual, ao invés de procurarmos deter os objetos de estudo em áreas estanques, pretendemos, pelo contrário, mapeá-los criticamente de forma aberta e flexível. Este capítulo é norteado igualmente pelo objetivo de desafiar a clivagem habitual entre artes digitais e arte contemporânea sendo que iremos enfatizar a análise de obras das artes digitais e da arte socialmente comprometida.

Os traços distintivos da estética da participação nas artes digitais, que foram analisados no capítulo anterior, irão ressurgir no presente capítulo nomeadamente no que concerne à reflexão sobre o modo como as obras participativas constroem uma linguagem aberta aos gestos criativos do público.

---

<sup>107</sup> A redação do presente capítulo baseou-se, em parte, na comunicação “Networked Proximities” (Carvalho, 2011) apresentada em setembro de 2011, no 17th International Symposium on Electronic Art (ISEA), que decorreu em Istambul, na Turquia, e nos artigos “Mapas Imaginários (Carvalho, 2008) e “Affective Territories” (Carvalho, 2009a) escritos igualmente no âmbito da nossa investigação doutoral.

### 5.1. *Performance* e jogos de identidade em rede

Em 1972, Robert Whitman, um dos fundadores nos anos sessenta do coletivo de artistas e engenheiros Experiments in Art and Technology, concebeu a *performance News* (1972) que foi transmitida em direto da rádio nova-iorquina WBAI podendo ser considerada hoje como precursora da cultura participativa dos *media* digitais bem como, e de modo mais específico, das experimentações artísticas contemporâneas no campo da *performance* em rede. Na *performance News*, os participantes, espalhados por vários locais da cidade, telefonavam para a estação de rádio e descreviam aquilo que se apresentava ao seu olhar. Uma rede de vozes era assim tecida, um mapa sonoro da cidade que justapunha relatos prosaicos do quotidiano e testemunhos marcados pela subjetividade e descrição poética.

*News* lançou os alicerces para uma série de *performances* subsequentes nas quais a estrutura de base tem vindo a repetir-se: trinta pessoas em diferentes locais de uma cidade que telefonam (mantendo intervalos de cinco minutos entre cada chamada) e descrevem aquilo que estão a ver naquele momento. As chamadas são transmitidas em direto sendo que a intervenção de Robert Whitman consiste em terminar a chamada assim que o participante crie uma imagem coerente.

No ano de 2002, em *21st Century Happening* (2002), que decorreu na cidade de Leeds, Whitman atualizou a tecnologia da *performance* recorrendo ao uso de telemóveis que permitiam um relato com maior mobilidade sendo que as chamadas eram transmitidas, em tempo real, numa praça pública da cidade. Em 2005, em *Local Report* (2005-2012), os participantes contribuíam com descrições áudio e vídeo (registadas pelas câmaras dos telemóveis) dos ambientes em que se encontravam. Durante os trinta minutos de duração da *performance*, um ‘mapa cultural do quotidiano’ era composto em tempo real sendo que os vídeos eram posteriormente apresentados *online* e em diferentes espaços comerciais. Esta escolha de centros comerciais para apresentar os registos visuais e sonoros de *Local Report* realça bem as fronteiras híbridas do projeto que se aproxima da experiência do quotidiano pela repetição e fluidez mas também abertura e possibilidade. Uma nova versão desta *performance* foi realizada em 2012 (*Local Report 2012*) tendo sido produzida pela Creative Times e apresentada no Eyebeam Art+Technology, em Nova Iorque, bem como em outros espaços de visionamento, nomeadamente na Universidade de Stanford, mas também em França, em

Dijon, no centro de arte contemporânea Le Consortium e *online*, num *website* especificamente desenvolvido para o projeto<sup>108</sup>. Nesta versão, participantes em todo o mundo, incluindo Portugal, enviavam vídeos e registos sonoros dos seus telemóveis para Robert Whitman – através de uma aplicação de *software* desenvolvida para o projeto – que, em Nova Iorque, os editava e apresentava numa instalação em tempo real.

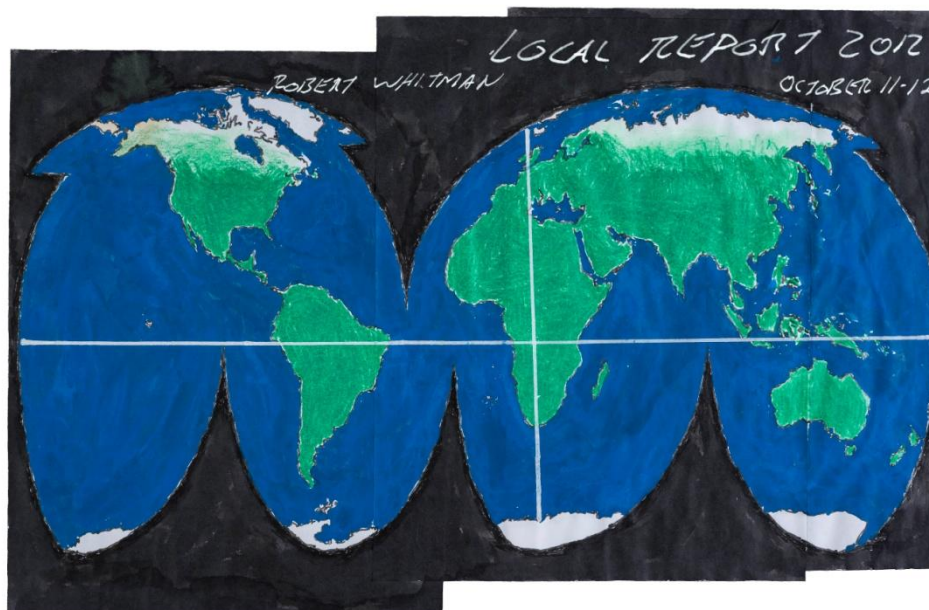


Figura 31 – Robert Whitman, *Local Report*, 2012. Cartaz de divulgação da *performance*.

As *performances News*, *21st Century Happening* e *Local Report* de Whitman baseiam-se em redes de comunicação mas trabalham igualmente a rede de um ponto de vista plástico e conceptual na medida em que compõem uma assemblagem de fragmentos sonoros e visuais, captados por diferentes pessoas em vários espaços, e porque invocam a experiência rizomática, difusa e imprecisa da nossa memória.

Em 2004, Jo-Anne Green, Michelle Riel e Helen Thorington (que integram o projeto editorial *Networked\_Performance*) definiram o âmbito da *performance* em rede como sendo o de “qualquer evento ao vivo que é possibilitado pela rede”, incluindo

<sup>108</sup> Consultar: <http://creativetime.org/projects/local-report/> (acedido a 3 de maio de 2014). No contexto da investigação para a comunicação “Networked Proximities” – que foi apresentada em 2011 no International Symposium on Electronic Art (ISEA) em Istambul –, na qual analisava, entre outras obras artísticas, a *performance* participativa *Local Report* de Robert Whitman, a autora desta tese foi convidada pela colaboradora de longa data de Whitman, Julie Martin, a participar na produção da *performance Local Report 2012*, tendo servido de intermediária deste projeto em Portugal, nomeadamente angariando participantes bem como divulgando a *performance* junto de instituições culturais e artísticas.



“qualquer forma de *networking* no qual os dispositivos computacionais comunicam entre si e criam um circuito de *feedback*” (Green, Thorington e Riel, 2004: texto em formato eletrônico, não paginado). Assim, para as autoras, a *performance* em rede caracteriza-se por ser ao vivo ou experienciada no momento da sua criação ou receção. As suas origens remontam à *mail art* e à arte por *fax*, telefone ou satélite sendo que atualmente a ubiquidade, convergência e mobilidade dos *media* digitais potenciam a intensificação da experiência de telepresença que está enlaçada no carácter distribuído da *performance* em rede.

Paralelamente, o conceito de *cyberformance*, tal como é desenvolvido por Helen Varley Jamieson em *Adventures in Cyberformance: Experiments at the Interface of Theatre and the Internet* (2008) apresenta claras afinidades com o da *performance* em rede embora se inscreva, de modo mais específico, no universo participativo da *Internet*. Citando Helen Varley Jamieson:

“Quando primeiro cunhei o termo *cyberformance* em 2000, eu debatia-me a fim de encontrar um modo para descrever esta forma emergente. Eu sabia que dois aspetos pelo menos eram fundamentais: localização e [ser ao] vivo. O lugar para esta nova forma era a *Internet*, ou melhor os espaços sobrepostos e fluidos emergindo entre as realidades físicas e o espaço digital/elétrico etéreo: um terceiro espaço híbrido a partir da confluência em tempo real do palco e de localizações remotas.” (Jamieson, 2008: 32)

Podemos então afirmar que a *cyberformance* é um subgénero da categoria mais vasta da *performance* em rede e é precisamente à luz destes conceitos que passamos agora a analisar o projeto *cctvecstasy*<sup>109</sup>, do coletivo Webcam Operators (2009), que foi desenvolvido em 2009, no âmbito do festival Radiator, em Nottingham. Participaram, nesta *cyberformance*, Paula Roush, no QUAD, em Derby, Marie Josiane Agossou, na Universidade de South Bank, Londres, Lina Jungergård no espaço Area 10, Londres, DeeJ Fabyc na Elastic Gallery, Suécia, Lara Morais e Maria Lusitano na Academia de Arte de Malmo, Suécia, e Aaron de Montesse e Anne Overaa nas suas casas. Susana Mendes Silva era também um dos membros do coletivo mas problemas técnicos imprevistos impediram a sua participação.

---

<sup>109</sup> Ver o *ebook* disponível em: <http://www.msdm.org.uk/index.php?/projects/webcam-operators/> (acedido a 31 março de 2011).

A *performance cctvecstasy* pode ser pensada como um projeto *site-specific* na medida em que teve lugar na comunidade *online* WebCamNow que estabelece a ligação em direto de *webcams*, em todo o mundo, sem ser necessário que o utilizador crie uma *homepage* ou mesmo um perfil pessoal. A plataforma WebcamNow consiste numa interface *readymade* e está dividida em duas áreas, a área aberta, sob licença para conteúdos adultos e que é utilizada acima de tudo por participantes em busca de experiências íntimas e uma segunda área, designada de “amigos e família”, na qual os intervenientes sabem que as suas ações poderão ser monitorizadas. Ao contrário das redes sociais e de *live streaming* mais recentes, que combinam *videostream* e *videologs* (uma variante de *weblogs*, cujo conteúdo principal consiste em vídeos), a comunidade WebcamNow não disponibiliza arquivo de vídeo, imagens ou mensagens incidindo antes na utilização de *webcams* para transmitir em direto a partir de ambientes íntimos (*webcamming*). A interface da WebCamNow inclui canais de vídeo, *chat* em texto e uma barra que indica quem é que está ligado a cada sala vídeo e que funciona como um indicador de popularidade à semelhança das *life bars* dos jogos de computador.

Assim, após um período de investigação, o projeto *cctvecstasy* desenvolveu-se em torno de uma narrativa esboçada a partir dos encontros das *performers* com os outros participantes da comunidade. As *performances* desenvolvidas ocorreram em vários canais de vídeo e questionavam as condições de receção e participação próprias do espectador e utilizador da plataforma WebCamNow. Nas palavras de Paula Roush:

“ [Na área aberta da plataforma WebcamNow] uma variedade de pessoas hétero e LGBTQ (lésbicas, *gay*, bissexuais, transgénero e *queer*) operam as suas *webcams*, jogando com estratégias múltiplas: da autenticidade encenada das que instalam a *webcam* nos seus quartos, colocando a sua vida sob escrutínio, a outras que se mascaram em versões muito encenadas de feminilidade/masculinidade e fetichismo, atuando para um grupo particular de devotos. Nós usámos a *webcamming* e as ferramentas de *chat* de texto livremente disponíveis a fim de trabalhar sincronicamente através de salas separadas e comunicar com outras salas de *chat* de vídeo.” (Roush, 2010: 116)

A *performance* decorreu *online* e perante uma audiência em presença, na galeria QUAD em Derby, com sete *performers* em *live streaming* enquanto Paula Roush operava ao vivo a passagem entre os vários espaços. A própria audiência era filmada e

transmitida via *live feed* num canal vídeo. Podemos, portanto, falar de um espaço híbrido em jogo na cyberperformance *cctvecstasy*. De sala de *chat* em sala de *chat*, as várias *performances* são, por sua vez, objeto da intervenção da *performer* que se encontra no espaço físico da galeria, junto da audiência, e que manipula em tempo real a visibilidade das ações e dos espaços.

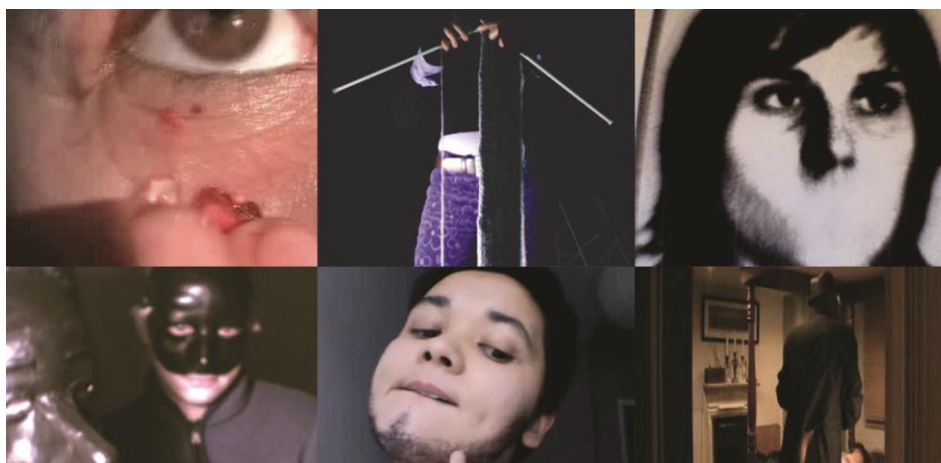


Figura 32 – Webcam Operators, *cctvecstasy*, 2009. Captura de ecrã.

Assim, é de salientar que as zonas de contacto e os movimentos de passagem se expandem neste projeto: são as interações e misturas entre os utilizadores da plataforma WebCamNow; as fronteiras diluídas entre a banalidade das imagens quotidianas e o elemento intencionalmente *performativo*; as intervenções dos participantes da comunidade WebCamNow na *performance* em tempo real via *chat*; e, finalmente, os contágios entre os espaços físicos remotos habitados pelas *performers*, o espaço telemático da *World Wide Web* e o espaço da galeria onde se encontra a audiência em presença.

Neste contexto consideramos que é pertinente referir o conceito de “performance liminar” de Susan Broadhurst que “joga com o limite do possível” tendo como características fundamentais a “hibridização, indeterminação, ausência de ‘aura’ e o colapso da distinção hierárquica entre cultura popular e de elite” (Broadhurst, 1999: 1). Paralelamente, a noção de “audiência *intermedial*”, proposta por Helen Varley Jamieson, é igualmente relevante uma vez que abrange simultaneamente as audiências *online* e em presença que se encontram envolvidas, mental e fisicamente, em múltiplas

tarefas, assumindo vários papéis – nomeadamente os de espectador, *performer*, autor, leitor, comentador, *chatter* e *voyeur*.

De salientar também a estética *low-tech* e faça-você-mesmo da *cyberformance* *cctvecstasy* e a centralidade da *webcam* na criação de um espaço íntimo, cheio de textura, que dá vontade de acariciar, agarrar a imagem, passar para o outro lado e habitar o espaço do corpo da performer. O olhar íntimo da *webcam* é quase como o olhar que resulta de um enlace amoroso, demasiado perto para podermos realmente ver. Assim, o *voyeurismo* associado às práticas de *webcamming*<sup>110</sup> deve ser equacionado à luz desta proximidade, da baixa resolução da imagem e da manipulação da sua suposta estética de autenticidade. Talvez por isso o recurso à máscara seja recorrente nas práticas de *cyberformance*. A máscara assinala o caráter mercurial da identidade *online* e o misto de ficção e realidade em jogo na experiência de telepresença precipitada pela *performance* em rede. Nas palavras de Lynn Hershman Leeson em “Romancing the Anti-Body: Lust and Longing in (Cyber)space”:

“Antes de ficar completamente ligado ou imerso no ciberespaço, o indivíduo tem de criar uma máscara. Esta torna-se uma assinatura, uma impressão digital, uma sombra, um meio de reconhecimento. A justificação para este disfarce é similar à das camuflagens tribais: as máscaras ocultam o corpo e ao fazê-lo libertam e dão voz às identidades virtuais. No momento em que a verdade pessoal se liberta, a face frágil e ténue da vulnerabilidade é protegida.” (Leeson, 1996: 325)

Efetivamente, um jogo ambíguo entre ocultação e desvelamento, simulação e autenticidade, intimidade e *voyeurismo*, perpassa as práticas artísticas que emergem das redes digitais, sendo de destacar a este respeito o corpo de trabalho *performativo* de Annie Abrahams no qual *comunicação* e *intimidade*, na sua miríade de declinações, se transformam em autênticos *problemas* na aceção deleuziana do termo<sup>111</sup>.

---

<sup>110</sup> Jennifer Ringley é uma referência inevitável no que toca à emergência das práticas de *webcamming*. Em 1996, Ringley, na altura uma jovem de dezanove anos, instalou uma *webcam* no seu quarto da residência de estudantes que, de três em três minutos, atualizava fotografias (inicialmente a preto e branco) no seu *site* JenniCam (<http://www.arttech.ab.ca/pbrown/jenni/jenni.html>). Jennicam.org tornou-se assim um documento do quotidiano de Jennifer, registando a sua experiência íntima, e consagrando-a como *lifecaster*.

<sup>111</sup> Segundo Gilles Deleuze, no seu livro *Lógica do Sentido*, o problema envolve uma pergunta e possui uma neutralidade própria: “A pergunta se desenvolve em problemas e os problemas se envolvem em uma pergunta fundamental. E assim como as soluções não suprimem os problemas, mas aí encontram, ao contrário, as condições subsistentes sem as quais elas não teriam nenhum sentido, as respostas não

De realçar também o diálogo fértil que se tem estabelecido entre outras práticas artísticas baseadas, por exemplo, em vídeo e fotografia e a *performatividade* da *webcamming* e, de um modo mais geral, da apresentação de si e participação nas redes digitais. Um caso particularmente interessante neste contexto é o do filme *Computer Love* (2010), de David Valentine inteiramente filmado a partir de *webcams*. Este filme de dança é uma obra híbrida que reinterpreta a famosa cena do terraço do clássico *Romeu e Julieta* de William Shakespeare através de um casal de adolescentes que troca mensagens numa sala de *chat* designada de Computer Love (eufemismo para cibersexo mas também alusão à música dos Kraftwerk com o mesmo título).

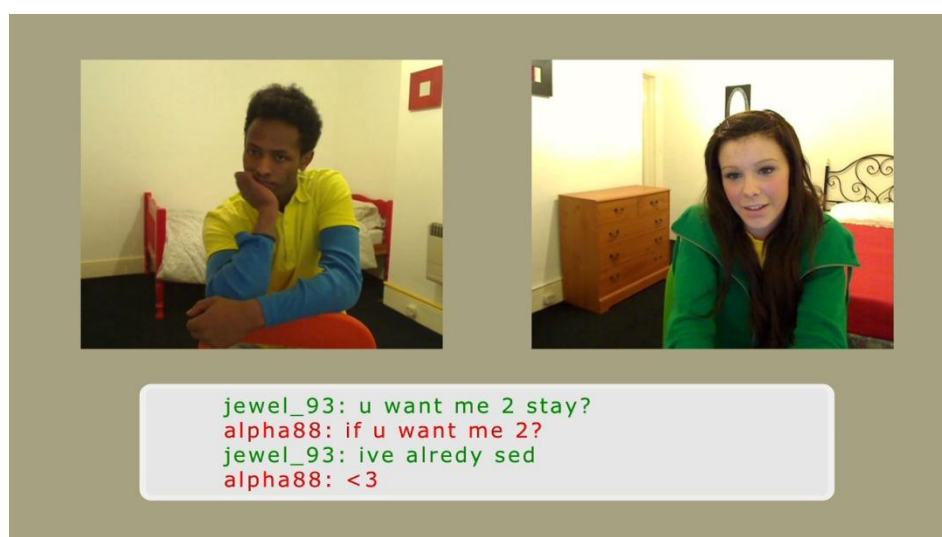


Figura 33 – David Valentine, *Computer Love*, 2010. Captura de ecrã.

A audiência observa as reações destes dois jovens através das imagens captadas pelas *webcams* dos seus computadores justapostas a uma janela de *chat* onde vemos fluir uma versão dos diálogos de Shakespeare na linguagem extremamente abreviada própria do Instant Messaging. Os jovens expressam a intensidade dos sentimentos através de uma dança urbana (a coreografia é de James Hall e Joe Livermore do coletivo Methods of Movement), e as mensagens no *chat* são ecoadas pela voz *off* que dá corpo ao texto original de Shakespeare. O espaço exíguo dos quartos dos jovens estreita-se ainda mais através do olhar estático, vigilante e fragmentário das *webcams* e a escolha do *split screen* intensifica a expressão do desejo mas também das fronteiras, culturais e raciais, entre os dois jovens apaixonados. A utilização das *webcams* como dispositivo

---

suprimem de forma nenhuma a pergunta, nem a satisfazem e ela persiste através de todas as respostas.” (Deleuze, 2003a: 59)

de encenação e filmagem interpela a nossa relação (e em particular a dos jovens) de atração, participação mas também de captura nas redes digitais.

Neste contexto a obra do fotógrafo Evan Baden é particularmente relevante, em particular as suas séries *Technically Intimate* (2009) e *The Illuminati* (2007) que invocam o modo como a privacidade e a intimidade dos jovens estão a ser redefinidas através da *Internet* e dos telemóveis. Em *Technically Intimate*, Evan Baden toma como ponto de partida vídeos e imagens com conteúdos sexualmente explícitos encontrados *online*, nomeadamente vídeos filmados e comercializados por casais, mas também vídeos íntimos que acabam por circular na *Internet* à revelia da vontade dos sujeitos filmados. Assim, partindo deste material, Evan Baden selecionou imagens, trabalhando posteriormente com participantes que responderam ao seu pedido de colaboração divulgado nas redes sociais. As modelos das suas fotografias mantêm poses provocatórias encenadas para as suas câmaras (de telemóvel ou *webcams*) mas o seu estatuto de *objetos sexuais* é recontextualizado precisamente pelo recuo do ponto de vista (do olhar do fotógrafo) que ao *abrir* o plano permite a entrada em campo do espaço quotidiano – os quartos repletos de objetos e afetos adolescentes – deslocando o sentido sexualmente explícito da imagem e confrontando o espectador com a ambiguidade e o desconforto que esta provoca.



Figura 34 – Evan Baden, *Technically Intimate*, 2009.



Por sua vez, em *The Illuminati* (2007), Evan Baden cria uma série de retratos de jovens solitários cujos rostos, suspensos, hipnotizados e absortos, surgem iluminados pela luz dos ecrãs dos *gadgets* que eles tocam. Nestas fotografias a luz que desvela os rostos captura o olhar dos adolescentes fixo em ecrãs e numa comunicação à qual, nós espectadores, não podemos aceder uma vez que não nos faz face.



Figura 35 – Evan Baden, *The Illuminati*, 2007.

Assim, os vários projetos artísticos aqui invocados interpelam a atual intensificação do fluxo de narrativas pessoais na *Web 2.0* e as novas práticas de autovigilância e vigilância participativa nas redes sociais. Efetivamente, se os perigos potenciais da vigilância na *World Wide Web* são bem conhecidos (nomeadamente invasão de privacidade, mapeamento e gestão de informação relativa a determinados grupos sociais, fraude, etc.), segundo Anders Albrechtslund, as práticas de vigilância

participativa podem ser igualmente equacionadas como formas de experimentação subjetiva e relacional, de partilha e mutualidade (Albrechtslund, 2008). No nosso entender, os vários trabalhos artísticos que temos vindo a analisar dirigem-se a esta multiplicidade irresolúvel de dimensões que atravessam a nossa presença, identidade e participação no mundo digital.

Neste contexto gostaríamos de concluir a análise deste tema invocando a obra *Tele\_Trust*<sup>112</sup> (2009-em curso), desenvolvida pela dupla holandesa Karen Lancel e Herman Maat em colaboração com o V2\_Lab. *Tele\_Trust* consiste numa *performance* em rede e instalação que investiga as relações entre vigilância, privacidade e confiança no espaço público e nas redes digitais. Lancel e Maat criaram um “véu de dados” (*data-veil*), inspirado nos trajes dos monges, mas que invoca igualmente uma burca ou o manto de Darth Vader (personagem da série fílmica *Star Wars* da autoria de George Lucas). Este manto tem imbricado no seu tecido escuro e opaco uma rede de sensores que o transformam numa membrana de comunicação interativa.

A *performance Tele\_Trust* envolve vários “véus de dados” interligados e tem lugar em espaços públicos nos quais os membros da audiência são convidados a participar. O véu funciona como uma segunda pele: quando o participante lhe toca não sente os sensores mas sim o calor do seu próprio corpo. Porém, ao acariciar o manto são activadas vozes no *headset* que o interpelam com afirmações em torno da ideia de confiança. Estas vozes são as dos outros membros da audiência que utilizam os seus *smartphones* para comunicar com quem está escondido sob o manto.

Antes de ser coberto, o participante é fotografado com uma *webcam* e a sua fotografia é enviada para a base de dados do projeto online. Quando o participante conquista a invisibilidade sob o véu, os membros da audiência, ao interagirem com ele via telemóveis, desvelam a sua face *online*. Esta surge no *website* do projeto *Tele\_Trust*, nos ecrãs públicos da instalação e nos visores dos telemóveis acompanhada das questões: Preciso de ver os teus olhos para confiar em ti? Preciso de te tocar? Quem olha para quem? Quem controla quem?

---

<sup>112</sup> Ver informação sobre o projeto no *website* da dupla Lancel/Maat: <http://www.lancelmaat.nl/content/teletrust-0> (acedido a 31 de março de 2011).



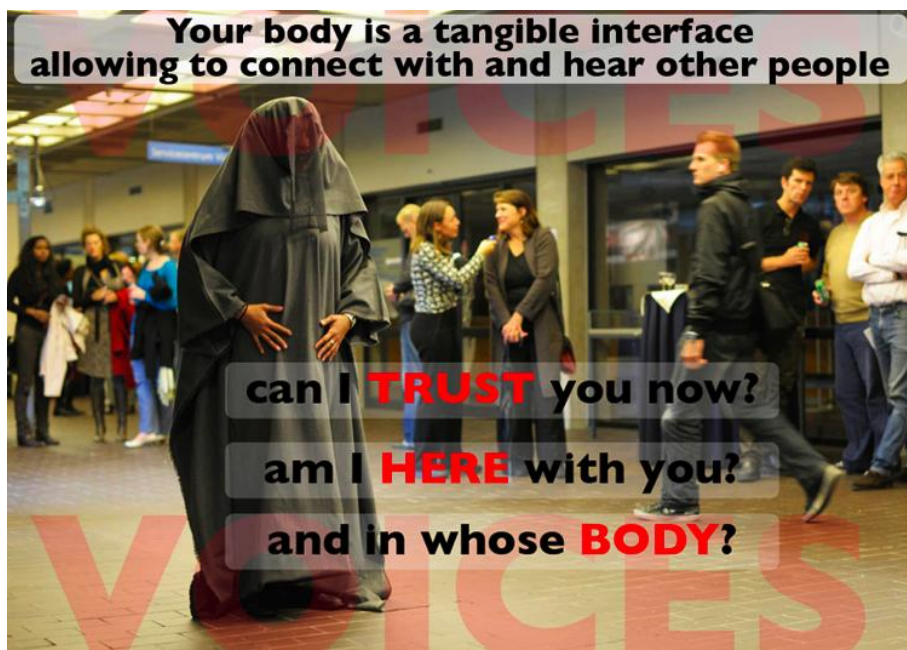


Figura 36 – Karen Lancel e Herman Maat, *Tele\_Trust*, 2009-em curso. Imagem de divulgação do projeto.

Assim, o projeto *Tele\_Trust* contribui para uma reflexão sobre o modo como as interfaces podem criar uma experiência de presença e confiança num mundo impregnado de tecnologias e *media* no qual as comunicações face a face vão escasseando. Paralelamente, a dimensão participativa desta obra, bem como das restantes *performances* que aqui analisámos, deve ser lida à luz da noção de “ (...) estética digital como experiência *transmedial*, isto é, uma acção ou efeito de interacção que implica um ‘saltitar’ de meio em meio numa manta de retalhos que apela à intertextualidade e à recombinação ‘viva’” (Gouveia, 2010b: 91).

Questões, afirmações, pequenas narrativas sobre confiança, intimidade e controlo, criadas pelos participantes, vão afluindo aos véus de dados que se encontram ativos naquele momento. Todos estes testemunhos e contributos recolhidos durante as *performances* públicas ficam disponíveis no *website* do projeto *Tele\_Trust* e são ativados e recombinaados aquando da utilização dos véus de dados.

Uma trama de histórias geradas pelos utilizadores entrelaça-se mediada por estas membranas sensíveis e móveis que ao cobrirem os corpos desvelam os rostos invocando, deste modo, o jogo paradoxal de ocultação, transparência, nomadismo e captura que atravessa o “espaço híbrido” das redes digitais contemporâneas (Kluitenberg, 2010). *Tele\_Trust*, a par dos vários projetos analisados neste capítulo,

dirige-se a essa experiência em mutação do espaço híbrido, marcada pela coincidência entre presença e distância e por limites difusos entre intimidade e público, contribuindo para re-imaginar poética e politicamente a nossa experiência nesta espacialidade em rede, intensiva e multifacetada.

## 5.2. Narrativas em ambientes *transmediais*

Em 1983, a convite do historiador de arte e tecnologia Frank Popper, o artista e teórico inglês Roy Ascott, vencedor no ano 2014 do prémio Golden Nica na categoria dos “Pioneiros Visionários da *Media Art*”, propôs o projeto *La Plissure du Texte* no âmbito da exposição *Electra*, dedicada ao tema do uso da eletricidade na arte, que decorreu no Musée d’Art Moderne de la Ville de Paris. *La Plissure du Texte* consistia num texto coletivo escrito por participantes de vários países do mundo, em homenagem à obra *Le Plaisir du Texte*, de Roland Barthes, publicada originalmente em 1973. A 13 de julho, Roy Ascott divulgou uma apresentação do projeto e uma chamada à participação na rede Artex (*Artist’s Electronic Exchange Network*)<sup>113</sup> que recebeu resposta por parte de vários artistas e grupos em diferentes cidades da Europa, América do Norte e Austrália.

O projeto *La Plissure du Texte* baseava-se numa rede com vários nós, sendo que Ascott atribuiu uma personagem de contos de fada arquetípica a cada nó da rede não definindo, no entanto, um guião, mas apelando antes à criação das personagens através da improvisação dos artistas. Durante o mês de dezembro, *La Plissure du Texte* esteve *online* recebendo contribuições dos participantes que se envolveram na tessitura de um texto que lembra os jogos surrealistas do *cadavre exquis*, marcado pelo experimentalismo, sobreposição e fragmentação que resultavam nomeadamente das diferentes zonas de tempo devido às distintas localizações geográficas dos participantes. A fim de iniciar a narrativa, Ascott assumiu o papel de um mágico em Paris que abria o caleidoscópio do “era uma vez”. Seguidamente o texto foi crescendo na rede, a várias mãos, ao longo de doze dias e, embora todas as localidades devessem ter uma cópia

---

<sup>113</sup> A rede de correio eletrónico Artex existiu de 1980 a 1991 e era baseada na rede da empresa IP Sharp Associates, um sistema corporativo de suporte de computadores em *dial-up* independente das estruturas militares e universitárias pré-*Internet*.

idêntica do texto no final do processo, na verdade as várias versões eram de algum modo diferentes pelo que não existe uma versão final da narrativa<sup>114</sup>.



Figura 37 – Estudantes da Faculdade de Arte de Ontário, em Toronto, participando no projeto *La Plissure du Texte*, de Roy Ascott, 1983.

Assim, *La Plissure du Texte* foi um projeto pioneiro das práticas narrativas em rede as quais se caracterizam por uma dimensão processual e fragmentária, invocando um princípio de jogo e apelando à experimentação, participação e colaboração. Este labor narrativo rizomático, próprio da arte em rede dos anos oitenta, acabaria por desembocar, através de uma sucessão de transformações, no caráter pulsátil e híbrido das narrativas no ambiente dos *media* convergentes contemporâneo marcado pelos princípios da intertextualidade<sup>115</sup> e da recombinação “viva”.

<sup>114</sup> Existe uma versão bastante fragmentada e incompleta *online* que foi arquivada em disco em Toronto por Norman White. Consultar em: [www.normill.ca/Text/plissure.txt](http://www.normill.ca/Text/plissure.txt). Para informação adicional sobre o projeto *La Plissure du Texte* consultar: <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/PLISSURE/plissure.html> (acedido a 17 de maio de 2014).

<sup>115</sup> O termo “intertextualidade” foi cunhado por Julia Kristeva no seu ensaio “Le Mot, le Dialogue et le Roman” (1966) no qual, partindo da obra de Mikhail Bakhtin, argumenta que, segundo este autor: “Assim o eixo horizontal (sujeito-destinatário) e o eixo vertical (texto-contexto) coincidem, iluminando um facto importante: cada palavra (texto) é uma interseção de palavras (textos) na qual pelo menos uma outra palavra (texto) pode ser lida. Na obra de Bakhtin, estes dois eixos, que ele denomina *diálogo* e *ambivalência*, não estão claramente distinguidos. Porém, o que aparece como uma falta de rigor é de facto um discernimento introduzido pela primeira vez na teoria literária por Bakhtin: qualquer texto é construído como um mosaico de citações; qualquer texto é a absorção e transformação de outro. A noção

No seu livro *Media Convergence: Networked Digital Media in Everyday Life*, Meikle e Young propõem três modelos de textos convergentes: o *mash-up*, o *multimedia* e o *transmedia*. Entendendo a noção de texto de um modo lato – que pode incluir, nomeadamente, música, imagens, filmes, televisão, rádio, jornais, revistas, livros e jogos –, os autores consideram que, no modelo *mash-up*, dá-se uma aproximação de textos sujeitos a uma assemblagem ou remistura mantendo, entre si, relações que podem ser de complementaridade, contraposição ou subversão. Na medida em que as tecnologias de produção e distribuição de *media* são cada vez mais acessíveis, tornam-se possíveis combinações de textos existentes que dão origem a novos objetos de *media*, ocorrendo uma reconfiguração das relações entre profissionais e amadores que acabam por gerar desafios complexos aos sistemas industriais de produção e aos direitos de autor.

Os autores mencionam o exemplo do vídeo *My Favorite Color*, do artista israelita Kutiman, que foi criado através da junção de 22 vídeos pré-existent no YouTube em que músicos amadores tocam instrumentos musicais combinados com o vídeo de uma jovem utilizadora do YouTube, que se identifica como Tenesan1, e que canta a sua composição *Green* para uma *webcam* sem acompanhamento musical. À medida que cada instrumento musical intervém, uma miniatura do seu *clip* no YouTube surge integrado no vídeo de Kutiman, criando-se assim um efeito de mosaico em que os vários vídeos dialogam entre si, combinando-se numa remistura musical e audiovisual.

Segundo Meikle e Young, a abordagem *mash-up* que tem lugar na *Web* contemporânea encontra os seus antecedentes na criação a partir de “objetos encontrados” que esteve na base da obra de artistas fundamentais do século XX como, por exemplo, Picasso, Duchamp e T. S. Eliot, e de vários movimentos e géneros artísticos como o Dadaísmo, Cubismo, Punk, Hip-Hop, Arte Pop e Pós-Modernismo. Tal como Meikle e Young assinalam, o uso de novas tecnologias tem sido frequentemente central no desenvolvimento destes movimentos. Paralelamente, a linguagem *mash-up* tem também um forte potencial político e é frequentemente identificada com as práticas de *culture jamming*. Citando os autores:

---

de *intertextualidade* substitui a de intersubjetividade, e a linguagem poética é lida como pelo menos *dupla*.” (Kristeva, 1986: 37)

“*Culture jamming* consiste na reutilização de imagens e textos dos *media* existentes a fim de fazer uma afirmação política ou cultural. Muitas vezes *jamming* identifica-se com um ativismo de *media* auto-reflexivo, na medida em que usa os *media* para se dirigir a um assunto dos *media* – por exemplo, a influência da publicidade – e visa frequentemente chamar a atenção para esse assunto. O termo ‘*culture jamming*’ foi cunhado pelo grupo de rock experimental Negativland, que o usou no seu disco de 1984 *Jamcon ’84*.” (Meikle e Young, 2012: 84)

No que concerne ao modelo *multimedia*, diferentes experiências de *media* previamente separadas – como ver, ler, ouvir, jogar – são combinadas num só objeto de *media* com múltiplos regimes semióticos. Ora, embora o surgimento do computador pessoal como dispositivo de *media* seja fundamental para os entendimentos mais recentes do *multimedia*, muito antes da digitalização os artistas criaram modos inovadores de combinar diferentes formas textuais em obras que envolviam os vários sentidos como, por exemplo, os *happenings* dadaístas e futuristas, as práticas experimentais *intermedia* do movimento Fluxus e o espetáculo *Exploding Plastic Inevitable* concebido por Andy Warhol para a banda rock Velvet Underground em 1966.

Por fim, a convergência *transmedia*<sup>116</sup> expande o espaço de criação ramificando-o em narrativas multiplataforma que constroem um mundo ficcional disseminado num vasto leque de formas e textos de *media*. No seu livro *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Henry Jenkins parte do exemplo do universo ficcional *The Matrix*<sup>117</sup>, dos irmãos Wachowski, para definir a “narração *transmedia*” como o desdobrar de elementos de um mundo de ficção através de múltiplas plataformas de *media*, “com cada novo texto a dar uma contribuição distinta e valiosa para o todo” (Jenkins, 2006: 95-96).

---

<sup>116</sup> O termo *transmedia* foi cunhado pela académica americana Marsha Kinder, em 1991, para designar o “supersistema de entretenimento” que tinha surgido em torno de personagens como as Tartarugas Ninja Mutantes Adolescentes, os Muppet Babies ou os Irmãos Super Mário enquanto personagens que se moviam através de várias plataformas de *media* e que levavam os seus fãs a segui-las nas suas várias aparições.

<sup>117</sup> O universo *The Matrix* dos irmãos Wachowski consiste, em parte, em três filmes, uma coleção de curtas-metragens de animação intitulada *The Animatrix*, bandas desenhadas e jogos de computador, sendo que cada um deles contribui com diferentes elementos narrativos fundamentais para a compreensão da ficção no seu conjunto.

Na aceção de Jenkins, o universo *transmedia* constitui uma forma inovadora de narração através dos *media* que favorece uma relação mais próxima com o público, ao estimular a sua participação ativa na decifração da teia narrativa através da exploração de vários *media* e da discussão dos seus conteúdos em fóruns *online*. Nas palavras de Henry Jenkins:

“A narração *transmedia* (*transmedia storytelling*) refere-se a uma nova estética que emergiu em resposta à convergência dos *media* – e que coloca novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa das comunidades de conhecimento. A narração *transmedia* é a arte de fabricar mundo (*world making*). A fim de experienciar plenamente qualquer mundo ficcional, os consumidores têm de assumir o papel de caçadores e recoletores, perseguindo pedaços da história através dos canais de *media*, comparando notas uns com os outros através de grupos de discussão *online*, e colaborando a fim de assegurar que todos os que investem tempo e esforço irão obter uma experiência de entretenimento mais rica.” (Jenkins, 2006: 20-21)

Paralelamente, a convergência *transmedia mainstream* é também um modelo de negócio na medida em que ao fazer proliferar as experiências de *media* de um dado universo ficcional conduz a audiência para uma relação de consumo com estas. No entanto, o impulso *transmedia* revela-se igualmente, segundo Jenkins, em artistas experimentais como Peter Greenaway e Matthew Barney cujas obras oferecem um ambiente expandido de narrativas que proliferam em múltiplos *media* de modo fragmentário, enigmático e imersivo.

Na sua introdução ao relatório *T is for Transmedia: Learning Through Transmedia Play* (2013) de Becky Herr-Stephenson e Meryl Alper, sob a supervisão de Erin Reilly, Henry Jenkins distingue entre *cross-media*, que implicam a utilização de diferentes plataformas de *media* como meios de distribuição de um mesmo conteúdo, e o modelo *transmedia*, que encoraja uma compreensão aditiva e a participação lúdica, levando o público a seguir ativamente a narrativa através dos *media*, procurando conteúdo disperso e juntando-o de modo a criar um mundo de ficção significativo. Citando Jenkins:

“Os fragmentos dispersos de uma história *transmedia* são como peças de um puzzle; encorajam a curiosidade, exploração, experimentação e resolução de problemas. O processo *transmedia* de dispersão cria intervalos que requerem a nossa especulação ativa: alguns denominam [este fenómeno] de capacidade negativa. Os processos *transmedia* mostram-nos que existem várias maneiras de contar uma história, existe sempre algo mais que podemos aprender sobre as personagens e o seu mundo, e isso representa uma provocação [no sentido de] imaginar aspetos destas personagens que ainda não surgiram no ecrã.” (Jenkins, 2013: 8)

Assim, podemos falar de uma estética *transmedial* pautada por uma experiência nómada, *entre* diferentes *media*, e participativa, implicando uma metamorfose permanente entre receção e criação, um devir entre *aisthesis* e *poiesis*. Segundo Patrícia Gouveia, a assemblagem, intertextualidade e recombinação são princípios fundamentais da estética *transmedial* que enfatiza a dimensão processual e a desmaterialização da obra artística, procedendo por diluição de fronteiras entre géneros e linguagens bem como entre arte e experiência quotidiana. Nas suas palavras:

“Os artistas e *designers* digitais estão cada vez mais interessados em explorar novas formas e sensualidades e assim proceder à reconfiguração de alguns mitos culturais, nomeadamente a separação entre arte e *design*. Se já no início do século XX a Bauhaus criticava a separação das artes e promovia um ensino interdisciplinar e múltiplo que potenciase a miscigenação das várias áreas, teatro, cinema, *design* de equipamento e visual, publicidade e dança, o século XXI parece finalmente concretizar este ‘programa’ de ensino numa estética experiencial concreta baseada nas interacções e no dia-a-dia da rede.” (Gouveia, 2010b: 94-95)

A dimensão de jogo e configuração ativa por parte do público bem como a hibridização entre experiências mediadas e o mundo-real são bem ilustradas por uma forma de narração *transmedia* conhecida como os jogos de realidade alternativa (*alternate reality games* – ARG). Estes jogos, que oferecem experiências que misturam ações reais e virtuais numa ficção, a par de mundos digitais lúdicos como o Second Life (Linden Lab, 2003) e as plataformas *massively multiplayer online* (MMO), como os

jogos *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) ou *Clash of Clans* (Supercell, 2012), entre outros, ajudam-nos a compreender a estética *transmedial*.

Um exemplo pioneiro de jogo de realidade alternativa é o *The Beast* (2001) concebido por uma equipa da Microsoft a fim de promover o filme *Artificial Intelligence: A. I.* (2001) de Steven Spielberg. *The Beast* consistia num complexo puzzle distribuído por um vasto universo de *websites* interligados em torno do mistério que rodeava a morte de Evan Chan e a figura de Jeanine Salla, a “máquina sensível terapeuta”. Os *designers* do jogo – os *puppetmasters*, que definem um conjunto de regras que devem ser obedecidas a fim de que a narrativa lúdica possa evoluir<sup>118</sup> – criaram um puzzle tão complexo e esotérico que se tornava impossível que pudesse ser resolvido por um único jogador. Sean Stewart, um dos *puppetmasters*, descreve o conceito inicial da seguinte forma:

“Criar um mundo inteiro autocontido na *Web*, digamos com a profundidade de mil páginas, e depois contar uma história a partir daí, desenvolvendo o guião com atualizações semanais, escondendo cada nova peça da narrativa de tal forma que implicaria o trabalho de uma equipa inteligente para a encontrar. Criar um vasto leque de recursos – fotografias personalizadas, filmes, gravações áudio, guiões, descrições promocionais, logotipos, arranjos gráficos, *websites*, vídeos em flash – e usá-los através de uma rede de *websites* (indetetáveis), chamadas telefónicas, sistemas de *fax*, fugas de informação, anúncios de jornal estranhos, e assim por diante, sem ter fim.” (Stewart, s.d.: texto eletrónico, não paginado)

Assim, face à complexidade do jogo, tornou-se necessário que os jogadores colaborassem e trabalhassem em equipa tendo-se gerado um grupo de discussão *online*, denominado de *cloudmakers*<sup>119</sup>, com a finalidade de desvendar o enigma. Quer os

---

<sup>118</sup> Tal como Patrícia Gouveia faz notar: “Por vezes, as ideias [do guião do jogo] vão surgindo já o projecto teve início e é conforme este vai progredindo que os *puppet masters* tomam algumas das suas decisões. Neste sentido, estes *designers* contrastam com os chamados *game masters*, os quais constroem e definem regras e estratégias de forma fechada e que, muitas vezes, mas nem sempre, não podem ser alteradas pelos jogadores. Os *puppet masters* permitem uma maior inclusão de conteúdo gerado pelos participantes da experiência e normalmente definem alguns caminhos narrativos que vão sendo alterados conforme o jogo progride, de acordo com as acções efectuadas pela comunidade deste. Assim, pode optar-se por determinado epílogo em detrimento de outro apenas porque tendencialmente as soluções encontradas pelos jogadores vão delimitando esse caminho.” (Gouveia, 2010a: 134)

<sup>119</sup> O fórum de discussão dos *Cloudmakers* ainda se encontra *online*: <http://www.cloudmakers.org/> (acedido a 29 de maio de 2014).



*puppetmasters*, quer os *cloudmakers* sabiam que o jogo ia sendo desenvolvido à medida que era jogado sendo que o envolvimento dos fãs impulsionou em larga medida a progressão da narrativa.

Jane McGonigal, membro do grupo de investigação Institute for the Future, que colaborou com alguns dos *puppetmasters* do *The Beast* para desenvolver o jogo *I Love Bees* (2004)<sup>120</sup>, considera que os jogos de realidade alternativa mudam a forma como os seus participantes pensam sobre o ambiente real e virtual, ensinando-os a navegar em sistemas de informação complexos e a colaborar em equipa para resolver problemas, unindo o seu conhecimento por uma causa comum. Para a *game designer* e académica, os jogos de realidade alternativa – que, por vezes, apresentam um cariz abertamente educativo sendo, nestes casos, também designados de *serious games* – podem reforçar a conectividade social e gerar jogadores mais envolvidos na sua vida quotidiana e com maior capacidade de intervenção e interação.

Assim, por exemplo, no jogo de realidade alternativa *World Without Oil* (WWO, *Play it before you live it*)<sup>121</sup> (2007), criado pelo *game designer* Ken Eklund e que contava com Jane McGonigal na equipa de *puppetmasters*, os participantes eram desafiados a imaginar as suas vidas num cenário de crise de petróleo. Inicialmente, os participantes podiam ler notícias e comentários sobre a crise de petróleo e seguidamente criavam narrativas, através dos meios que preferissem, documentando como seriam as suas vidas neste contexto e o que fariam para ultrapassar as dificuldades sentidas. A equipa do *World Without Oil* lia as histórias e disponibilizava-as no *website* do jogo sendo que as melhores, das 1500 narrativas que foram submetidas, surgiam no topo da lista (Gouveia, 2014, texto inédito). A criação narrativa foi também uma das principais propostas do jogo de realidade alternativa *Find the Future* (2011), de Jane McGonigal, no qual centenas de participantes foram recrutados, através das redes sociais, para passar uma noite na Biblioteca Pública de Nova Iorque; o desafio consistiu em explorar a coleção para resolver puzzles e colaborar a fim de escrever um livro que passou a integrar a biblioteca.

Em Portugal, o jogo de realidade alternativa *Brincar com a Poesia* (2010), um projeto com conceção, *design* e coordenação de Patrícia Gouveia, envolveu os espaços

---

<sup>120</sup> O jogo *I Love Bees* foi concebido e desenvolvido pela empresa 42 Entertainment como uma campanha viral para o lançamento do videojogo *Halo 2* (Bungie Studios, 2004). Consultar o *website*: <http://www.ilovebees.com/> (acedido a 29 de maio de 2014).

<sup>121</sup> Consultar o *website*: [www.worldwithoutoil.org/metahome.htm](http://www.worldwithoutoil.org/metahome.htm) (acedido a 31 de maio de 2014).

físicos da Biblioteca Pública de Oeiras e o Parque dos Poetas, um parque temático com uma coleção de esculturas de poetas portugueses, assim como uma plataforma digital onde se podia responder a perguntas e jogar jogos sobre poesia e poetas portugueses. Os jogadores eram desafiados a explorar os espaços físicos, descobrindo oito instalações *multimedia*, concebidas no âmbito deste projeto, no interior da biblioteca e fazendo fotografias das esculturas no parque temático que, depois, eram submetidas à apreciação de um júri convidado. Na plataforma digital, ao jogarem os jogos e responderem às questões com sucesso, os participantes iam recebendo vídeos e ficheiros de som em torno do tema da poesia. O jogo passava também pela escrita de um poema sendo que, no final, os contributos criativos dos participantes eram selecionados e premiados pelo júri e os jogadores recebiam diferentes prémios<sup>122</sup>.

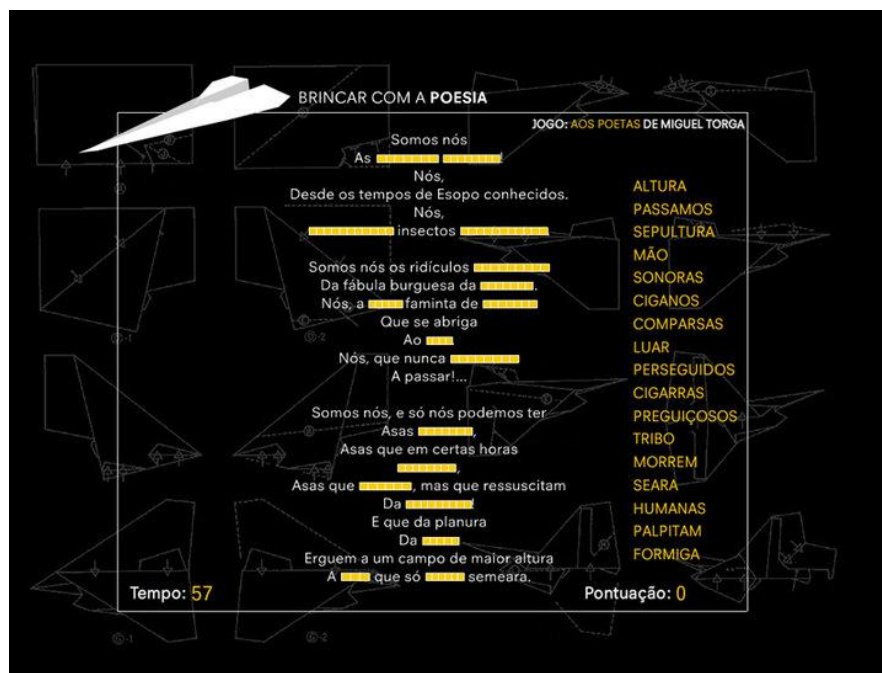


Figura 38 – Patrícia Gouveia e Pedro Suspiro, *Brincar com a Poesia*, 2010. Imagem de jogo interativo.

<sup>122</sup> Para uma análise detalhada do projeto consultar: Gouveia, Patrícia. 2010c. "Playing with Poetry a Portuguese Transmedia Experience and a Serious ARG." In GIC 2010 Proceedings, 2<sup>nd</sup> International IEEE Consumer Electronic Society Games Innovation Conference. Hong Kong, ISBN: 978-1-4244-7179-9, pp. 150-156.

Assim, vemos como estes jogos *pervasivos* permitem gestos criativos dos participantes, tendo o potencial para os tornar mais curiosos e atentos relativamente à sua cultura, aos problemas que os rodeiam e ao quotidiano. Estas narrativas lúdicas *transmedia* possibilitam que os participantes adotem diferentes pontos de vista sobre a experiência, colaborando entre si e desenvolvendo uma ética baseada na partilha. Paralelamente, os jogos casuais, que podem ser jogados de modo informal e descontraído em espaços físicos e virtuais, nomeadamente no espaço público, contribuem para uma maior inclusão de jogadores e para a proliferação de um sentido lúdico na experiência urbana e quotidiana.

Neste contexto, é pertinente salientar o exemplo da *interface* interativa lúdica *Vodafone Cube*<sup>123</sup> (2003), uma instalação desenvolvida pela empresa portuguesa Ydreams e a empresa internacional IDEO para integrar um espaço aberto, coberto de água e envidraçado, na sede da empresa Vodafone em Lisboa (Câmara, 2009: 79). O cubo de quatro metros permite a visualização e manipulação de conteúdos digitais possibilitando a interação dos funcionários e visitantes da Vodafone, através dos seus telemóveis, com jogos multijogador, animações e outros conteúdos interativos. Paralelamente, o MediaLab Prado, em Madrid, tem igualmente desenvolvido jogos informais, nomeadamente o jogo multijogador *City Fireflies*<sup>124</sup> (2011-em curso), concebido por Víctor Díaz e Sérgio Galán para a fachada deste edifício; o jogo decorre à noite e consiste numa invasão de criaturas que os jogadores devem eliminar usando de modo colaborativo as luzes dos seus telemóveis.

O papel ativo dos participantes e a leitura como uma atividade de decifração de puzzles e investigação sobre a realidade estão igualmente presentes no projeto *The Little Yellow House*<sup>125</sup> (2012) da artista canadiana Michelle Teran. Esta obra foi desenvolvida especialmente para a exposição *Communication Paths*, no âmbito da galeria Net.Specific, um projeto curatorial para a WWW do Museu de Arte Contemporânea em Roskilde, na Dinamarca. O projeto parte de um vídeo, encontrado por Teran no

---

<sup>123</sup> O *Vodafone Cube* recebeu o primeiro prémio da Industrial Design Society of America para ambientes interativos em 2004 e foi considerado um dos mais importantes projetos de *design* europeu nesse ano pela Business Week. Para mais informações sobre o *Vodafone Cube* consultar o *website* da Ydreams, <http://company.ydreams.com/#/en/projects/publicurbanexperiences/giantinteractivebillboardsvodafone/> (acedido a 6 de junho de 2014)

<sup>124</sup> Para mais informações sobre o jogo *City Fireflies* consultar: <http://medialab-prado.es/article/cityfirefliesenlafachadadigital> (acedido a 6 de junho de 2014).

<sup>125</sup> Consultar o *website* do projeto: <http://netspecific.net/en/communication-paths/michelle-teran> (acedido a 1 de junho de 2014).

YouTube, no qual se veem vários pontos de vista de uma casa amarela a partir da rua ao som de *Für Elise* de Beethoven. A partir desse vídeo a artista enceta uma investigação em torno da casa amarela, descobrindo que ela pertence a Ole Jørn Jensen, um médico reformado dinamarquês que voluntariamente acompanha pessoas no leito da morte. O público que visita o *website* do projeto encontra apenas o vídeo da casa amarela e é convidado a responder a um inquérito *online* a fim de participar no projeto. Posteriormente, um conjunto de participantes recebe, via correio postal, um envelope repleto de fotografias, mapas, apontamentos, um pequeno livro e referências da *Web* que lhe permitem gradualmente descobrir a figura meditativa de Ole Jørn Jensen bem como do mundo em que ele habita.

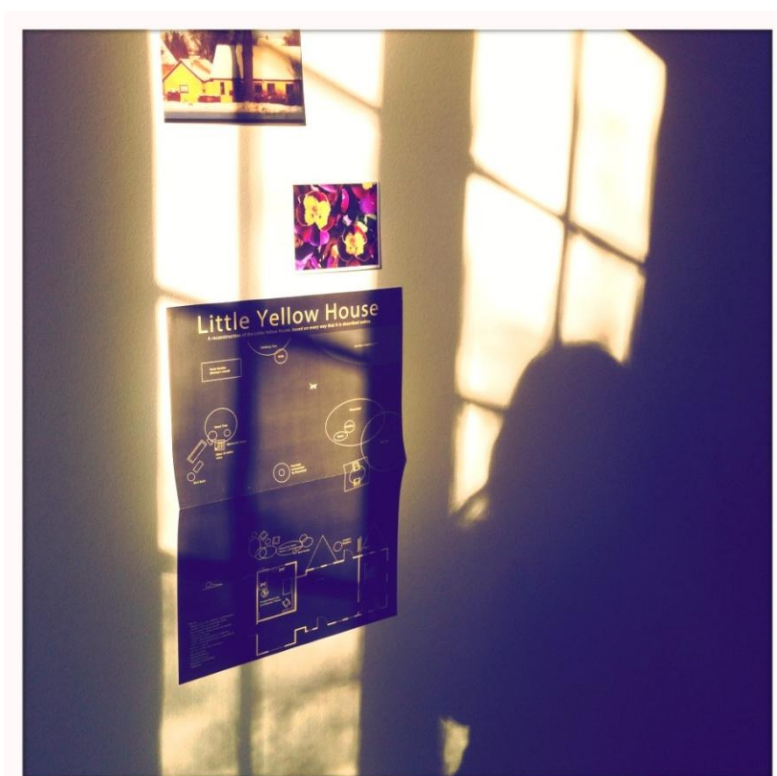


Figura 39 – Michelle Teran, *The Little Yellow House*, 2012.  
Fotografia de Margarida Carvalho.

A leitora tem de tentar resolver o puzzle que lhe chega pelo correio, sem instruções, mas sim com uma multiplicidade de peças narrativas que é preciso encaixar para ir ao encontro desta história misteriosa e esborrada que apela à nossa imaginação para ser completada. No livro que integra o puzzle, intitulado *Confessions of an Online Stalker*, Teran escreve sobre a sua aproximação a Jensen – que a autoriza a realizar este

projeto artístico mas que se recusa a tomar parte dele; a viagem que realiza até à casa amarela em Ishøj; o processo artístico de construção de uma narrativa através de pistas dispersas no mundo real e digital; e várias reflexões pessoais como a importância de determinadas pessoas que seguimos *online* mas que nunca chegamos a conhecer face a face, o papel da distância na criação e permanência do desejo, o potencial de deixar irromper o estranho na experiência familiar, entre outros apontamentos.



Figura 40 – Michelle Teran, *The Little Yellow House*, 2012.  
Fotografia de Margarida Carvalho.

A natureza intimista da participação neste projeto desdobra-se na investigação da artista e dos participantes invocando o enigma da identidade *online*, da construção imaginária que fazemos uns dos outros e da disponibilidade emocional necessária para que um *encontro* tenha lugar, seja entre pessoas, seja entre pessoas e obras de arte. Os mapas narrativos e imaginários que nos guiam até à casa amarela fazem-nos saltitar *entre* peças de uma história em processo, vão da *Web* ao chão da nossa casa onde se espalham fotografias, textos, apontamentos, mensagens de correio eletrónico e livros como uma coleção de *índices* à espera do movimento criativo das nossas mãos e imaginação.

### 5.3. Territórios afetivos: ativismo e crítica da vigilância na era digital

A figura do mapa, historicamente associada ao imperialismo colonial, tem vindo a consolidar-se como um tropo privilegiado das artes digitais e da arte contemporânea que a trabalham quer enquanto cartografia pessoal (traço singular)<sup>126</sup>, quer como mapa etnográfico de uma comunidade ou instituição<sup>127</sup>, revelando a complexidade das relações em jogo nestas, quer mesmo invocando o seu poder constituinte, mapa de um devir que desenha um povo por vir.

O mapa enquanto tropo artístico invoca, por exemplo, a obra de Lothar Baumgarten, artista alemão cujo trabalho conceptual é moldado por uma subtil crítica social que se reflete num modo particularmente poético e político de trabalhar materiais etnográficos e históricos. A este respeito recordamos, nomeadamente, a exposição dedicada ao artista e intitulada “Pela água trazido recolhido partido enterrado”, exibida no Porto, na Fundação de Serralves, em 2001, em cuja primeira sala, junto de uma pequena pirâmide de pigmento azul (*Tetraedo*, 1968), se espalhava pelo chão um enorme mapa sob uma rede (*Voo Nocturno*, 1968-1969). Cartografias, fotografias, nomes, desenhos, sons, penas, máscaras e amuletos pululam o universo de Baumgarten mas sempre filtrados por um gesto reflexivo: há sempre um espelho, um objeto de uso quotidiano abandonado na selva, um nome fora do código, um índice desorientador no mapa que traem a presença do artista, do seu olhar, do seu sistema de valores (Carvalho, 2001). Como Hal Foster afirma:

---

<sup>126</sup> Por exemplo, no caso do artista Jeremy Wood e dos seus desenhos baseados em GPS. Tal como se pode ler no seu site: “Jeremy Wood é um artista que começou o desenho GPS em 2000. Ele mapeia os seus movimentos diários com GPS a fim de expressar uma cartografia pessoal, e gera um novo trabalho à medida que viaja.” Disponível em: <http://www.gpsdrawing.com/jw.html> (acedido a 24 fevereiro de 2009).

<sup>127</sup> A referência inevitável aqui é o muito citado capítulo “The Artist as Ethnographer” do livro *The Return of the Real* de Hal Foster. Nas palavras de Foster: “Estes desenvolvimentos também constituem uma série de mudanças na *localização* da arte: da superfície do *medium* ao espaço do museu, de enquadramentos institucionais a redes discursivas, até ao ponto em que muitos artistas e críticos tratam condições como o desejo ou a diferença, a Síndrome da Imunodeficiência Adquirida ou a condição de estar sem-abrigo, como lugares da arte. A par desta figura da localização surgiu a analogia do *mapeamento*. Num momento importante, Robert Smithson e outros levaram esta operação cartográfica a um extremo geológico que transformou a localização da arte dramaticamente. Porém, esta localização tinha também limites: podia ser recuperada pela galeria e o museu, jogava com o mito do artista redentor (um tropo muito tradicional), e assim por diante. De outro modo, o mapeamento na arte recente tem-se inclinado no sentido do sociológico e do antropológico, ao ponto em que o mapeamento etnográfico de uma instituição ou comunidade é uma forma principal da arte *site-specific* de hoje.” (Foster, 1996: 184-185)



“Esta reflexividade é essencial, uma vez que, tal como Bordieu avisou, o mapeamento etnográfico é predisposto a uma oposição cartesiana que conduz o observador a abstrair a cultura estudada. Tal mapa pode assim confirmar ao invés de contestar a autoridade do seu autor sobre o lugar de um modo que reduz a troca desejada do trabalho de campo dialógico.” (Foster, 1996: 190)

Esta oposição cartesiana é identificada como “o olho de Deus” pelo artista californiano Trevor Paglen, colaborador do projeto online *The Intercept*<sup>128</sup> no qual publicou as suas fotografias das instalações dos principais serviços de inteligência americanos, no rescaldo da revelação, em 2013<sup>129</sup>, do programa de vigilância massivo através das redes digitais levado a cabo pela National Security Agency (NSA), disponibilizando-as em domínio público numa atitude crítica de tornar visíveis as redes de vigilância que operavam na invisibilidade<sup>130</sup>. O olhar abstrato, a partir do qual um mapa é concebido, justifica a reserva de Paglen em trabalhar a partir de um ponto de vista cartográfico, tal como o artista afirma no diálogo com Visible Collective/Naeem Mohaimen, a propósito do seu mapa, criado em co-autoria com John Emerson, no âmbito do projeto *CIA Rendition Flights 2001-2006* (2006), e publicado no livro de arte socialmente comprometida *An Atlas of Radical Cartography* (Mogel e Bhagat, 2008)<sup>131</sup>.

Este livro, composto por dez mapas, criados por artistas e ativistas, bem como por igual número de ensaios que procedem à interpelação e análise destas irreverentes e inquietantes cartografias, alia a reflexividade ao gesto ativista podendo ser lido em sintonia com a noção de *media táticos* (*tactical media*), tal como é apresentada pelo Institute for Applied Autonomy (IAA) no breve ensaio “Tactical Cartographies” que

---

<sup>128</sup> *The Intercept*, uma publicação online do projeto *First Look Media* (<https://firstlook.org/>), foi criada em 2014 por Glenn Greenwald, Laura Poitras e Jeremy Scahill, sendo que Greenwald e Poitras foram recentemente premiados com o George Polk Award – distinção dedicada às práticas de excelência no jornalismo – por terem revelado o sistema de vigilância massiva através das redes digitais levado a cabo pelos serviços de inteligência americanos nomeadamente pela National Security Agency (NSA) e denunciado por Edward Snowden. De acordo com o *website*, o projeto *The Intercept* apresenta duas missões, uma, a curto prazo, que consiste na criação de uma plataforma dedicada à análise dos documentos fornecidos através da fuga de informação levada a cabo por Snowden; simultaneamente, a longo prazo, *The Intercept* tem a missão de ser um projeto jornalístico independente, baseado na revelação indómita de informação do interesse público.

<sup>129</sup> A este respeito consultar a nota de rodapé nº 47, na página 66 da presente dissertação.

<sup>130</sup> Para ver e fazer *download* das fotografias em alta resolução, consultar: <https://firstlook.org/theintercept/staff/trevor-paglen/> (acedido a 4 de junho de 2014).

<sup>131</sup> Para leitura de excerto da entrevista citada, consultar o seguinte link: [http://www.an-atlas.com/contents/pag\\_em\\_vis.html](http://www.an-atlas.com/contents/pag_em_vis.html) (acedido a 24 de fevereiro de 2009).

reflete sobre o mapa *Routes of Least Surveillance* (2001-2007) da autoria do IAA e do Site-R. Nas palavras do coletivo:

“Na raiz, os *media* táticos são uma prática interventiva que cria disrupção no interior dos sistemas de poder e controlo existentes. Menos uma metodologia do que uma orientação, são fundamentalmente práticos, utilizando todas e quaisquer tecnologias disponíveis, estéticas e métodos que forem ditados pelos objetivos de uma dada ação. Os *media* táticos são frequentemente efémeros e guiados pelos acontecimentos, existindo apenas enquanto forem efetivos. Eles desaparecem assim que a sua utilidade se tenha esgotado, deixando apenas traços sob a forma de memórias, documentação e relatos jornalísticos. Estendendo estas noções à representação espacial, a ‘cartografia tática’ refere-se à criação, distribuição e uso de informação espacial a fim de intervir nos sistemas de controlo que afetam o significado e a prática espacial.” (Institute for Applied Autonomy, 2008: 29-30)

Assim, este conceito de “cartografia tática” que percorre, de múltiplas formas, os vários contributos criativos do *An Atlas of Radical Cartography* põe em jogo uma reinvenção do território, uma abordagem heterotópica<sup>132</sup>, na qual a experimentação artística se alia à guerrilha ativista e a figura do mapa ganha todo o seu fôlego pragmático, redesenhando aquilo que está oculto, suspenso, recalcado e negado, a geologia submergida pelos fluxos da globalização neoliberal, donde podem emergir, todavia, novas redes, afetos, conceitos e alianças sob o desejo de um laço social complexo de solidariedade. Efetivamente, segundo Deleuze e Guattari, o afeto é indissociável do devir:

---

<sup>132</sup> Conceito fundamental apresentado por Michel Foucault na conferência “Des Espaces Autres” proferida no Cercles d’Études Architecturales, em 14 de março de 1967. Citando Foucault: “Em primeiro lugar, existem as utopias. As utopias são sítios sem lugar real. São sítios que têm uma relação analógica direta ou invertida com o espaço real da Sociedade. Apresentam a sociedade numa forma aperfeiçoada ou totalmente virada ao contrário. As utopias são espaços fundamentalmente irreais. Há também, provavelmente em todas as culturas, espaços reais – espaços que existem e que são formados na própria fundação da sociedade – que são algo como contra-sítios, espécies de utopias realizadas nas quais todos os outros sítios reais dessa dada cultura podem ser encontrados e, nas quais são, simultaneamente, representados, contestados e invertidos. Este tipo de lugares está fora de todos os lugares, apesar de se poder obviamente apontar a sua posição geográfica na realidade. Devido a estes lugares serem totalmente diferentes de quaisquer outros sítios, que eles refletem e discutem, chamá-los-ei, por contraste às utopias, heterotopias.” Ver em: [http://virose.pt/vector/periferia/foucault\\_pt.html](http://virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html) (acedido a 4 de Junho de 2014).



“O afecto excede tanto as afecções quanto o percepto, as percepções. O afecto não é a passagem de um estado vivido para um outro, mas o devir não humano do homem. Ahab não imita Moby Dick, e Pentasileia não ‘faz de’ cadela: não é uma imitação, uma simpatia vivida, nem mesmo uma identificação imaginária. Não se trata de semelhança, ainda que haja semelhança. Mas é justamente uma semelhança produzida. É antes uma extrema contiguidade, num estreitamento de duas sensações sem semelhança, ou pelo contrário no afastamento de uma luz que capta as duas num mesmo reflexo. (...) É uma zona de indeterminação, de indiscernibilidade, como se coisas, animais e pessoas (Ahab e Moby Dick, Pentasileia e a cadela) tivessem atingido em cada caso esse ponto conduzindo ao infinito que precede imediatamente a sua diferenciação natural. É aquilo a que se chama afecto.” (Deleuze e Guattari, 1992: 153)

Em “The Affectivist Manifesto” (2008a), Brian Holmes parte desta noção de afeto para a relacionar com o conceito foucaultiano de subjetivação<sup>133</sup> a fim de refletir sobre o ativismo artístico. Nas suas palavras:

“O ativismo artístico é ‘afetivismo’ (*affectivism*) e abre territórios em expansão. Estes territórios são ocupados pela partilha de uma diferença dupla: uma separação do eu privado no qual cada pessoa se encontrava previamente fechada, e da ordem social que impunha esse tipo particular de privacidade ou privação. Quando um território de possibilidade emerge, muda o mapa social, como um desmoronamento, uma inundação ou um vulcão fazem na natureza. O modo mais fácil da sociedade proteger a sua forma existente é a negação, fingindo que a mudança nunca aconteceu: e isso realmente funciona na paisagem das mentalidades. Um território afetivo desaparece se não é elaborado, construído, modulado, diferenciado, prolongado por novos avanços e

---

<sup>133</sup> Tal como Deleuze afirma em “A vida como obra de arte”: “E, em conformidade com o seu método, o que essencialmente interessa Foucault não é um retorno aos gregos, mas nós, hoje – quais os nossos modos de existência, quais as nossas possibilidades de vida ou os nossos processos de subjectivação? Teremos nós maneiras de nos constituirmos como ‘si próprio’ (*soi*), e, como dizia Nietzsche, maneiras suficientemente artísticas, para além do saber e do poder?” (Deleuze, 1996: 77). E em entrevista a Toni Negri, Deleuze afirma: “Podemos com efeito falar de processos de subjectivação quando consideramos as diversas maneiras como indivíduos ou colectividades se constituem como sujeitos: tais processos só valem na medida em que, quando se fazem, escapam ao mesmo tempo aos saberes constituídos e aos poderes dominantes. Ainda que posteriormente engendrem novos poderes ou passem a integrar novos saberes. Mas, no momento, têm de facto uma espontaneidade rebelde.” (Deleuze, 2003b: 236)

conjunções.” (Holmes, 2008a: texto em formato eletrônico, não paginado.)

O volume coletivo *An Atlas of Radical Cartography* mergulha neste “afetivismo”, definido por Brian Holmes, criando novos territórios de possibilidade ao lançar diferentes olhares sobre os territórios existentes, iluminando nestes as zonas de escuridão, indeterminação e marginalidade mas também esmiuçando analiticamente as complexas redes que suportam as geografias do capitalismo contemporâneo. A figura do que “está fora do lugar” – nomeadamente o imigrante ilegal, o *sans-papiers* e o refugiado – e circula nestas redes, de forma invisível e clandestina, é mapeada pelo coletivo An Architektur<sup>134</sup> através de uma minuciosa cartografia do *Departure Center* de Fürth (um centro de acolhimento/detenção de imigrantes ilegais), na Baviera alemã, bem como de visualizações das relações, mediadas pelo centro, entre os candidatos a asilo e diversas instituições (médica, jurídica, policial, entre outras) e dos procedimentos que concernem ao pedido de asilo na Alemanha.

Tal como Maribel Casas-Cortes e Sebastian Cobarrubias assinalam, no texto de reflexão a partir deste mapa intitulado “Drawing Escape Tunnels through the Borders: Cartographic Research Experiments by European Social Movements” (Casas-Cortes e Cobarrubias, 2008), a noção de fronteira tem vindo a mudar ao longo do tempo sendo que, atualmente, a *lógica da fronteira* excede largamente os limites geográficos do Estado-Nação para se fragmentar em *fronteiras internas* que dividem as relações laborais, institucionais, familiares, entre outras, agudizando as desigualdades sociais e acentuando sentimentos de desconfiança e discriminação social.

---

<sup>134</sup> Em colaboração com os estudantes do Programa de Mestrado em Arquitetura da Academia de Belas Artes de Nuremberga. Sobre o coletivo An Architektur, consultar: <http://www.spatialagency.net/database/an.architektur> (acedido a 4 de junho de 2014).





Figura 42 – Institute for Applied Autonomy em colaboração com Site-R, *Routes of Least Surveillance*, 2001-2007 (detalhe).

O projeto *iSee* coloca a tónica numa cartografia dinâmica, na qual localização e trajeto se combinam em mapas subversivos, que enfatizam a criação de estratégias experimentais, comunitárias e criativas de apropriação e transformação dos *media* e das tecnologias digitais, centrais para a atual “sociedade da vigilância”, de forma a potenciar efeitos de partilha, criação e livre fluxo de sinais, coisas, pessoas, ações e afetos. Em entrevista com Erich W. Schienke, publicada na revista *Surveillance & Society*<sup>136</sup>, em 2002, o IAA chamava a atenção para o potencial da aplicação *iSee* quando aliada aos *locative media* (na qual se encontravam a trabalhar) na medida em que esta interseção permitiria transformar a aplicação num instrumento de mapeamento genérico, aberto à intervenção criativa dos seus utilizadores que, nomeadamente através de PDA com *Global Positioning System* (GPS), poderiam introduzir múltiplos dados e narrativas nos mapas.

O projeto recente, *Networks of Dispossession*<sup>137</sup> (2013-em curso) – igualmente baseado na participação do público no que toca à compilação de dados – desenvolvido por Yaşar Adanali, Burak Arıkan, Özgül Şen, Zeyno Üstün e Özlem Zingil e participantes anónimos, com base na plataforma de “mapeamento em rede” Graph Commons<sup>138</sup>, aborda, através de diagramas e visualizações de dados, o problema da privatização do espaço público e da gentrificação na Turquia que tem dado lugar a

<sup>136</sup> Ler online em <http://www.surveillance-and-society.org/articles1/iaa.pdf> (acedido a 4 de junho de 2014).

<sup>137</sup> Consultar o website do projeto em: [http://mulksuzlestirme.org/index\\_en.html](http://mulksuzlestirme.org/index_en.html) (acedido a 5 de junho de 2014).

<sup>138</sup> Sobre a plataforma digital Graph Commons consultar: <http://graphcommons.com/> (acedido a 5 de junho de 2014).

violentos protestos, nomeadamente às manifestações de Taksim Gezi Park ocorridas no início de maio de 2013<sup>139</sup>.

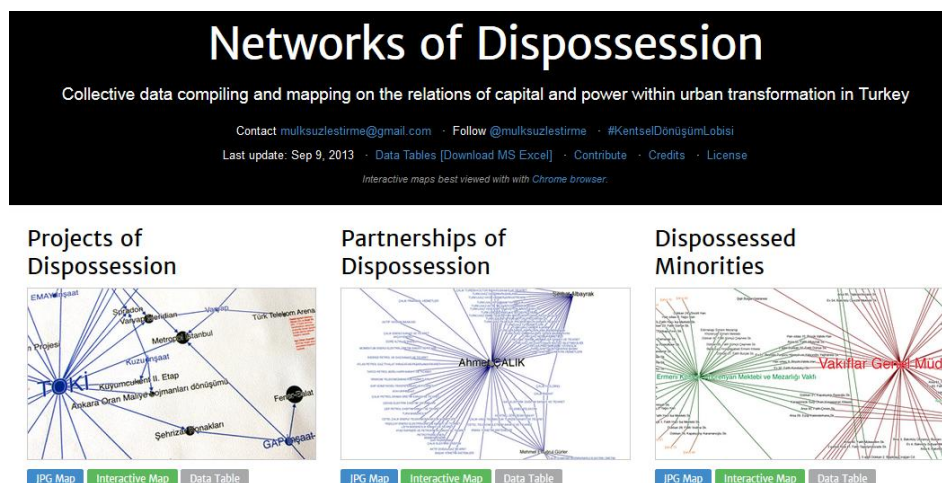


Figura 43 – Yaşar Adanalı, Burak Arian, Özgül Şen, Zeyno Üstün e Özlem Zingil e participantes anónimos, *Networks of Dispossession*, mapas *Projects of Dispossession*, *Partnerships of Dispossession* e *Dispossessed Minorities*, 2013-  
-em curso. Captura de ecrã.

O coletivo mostra, através de uma série de mapas interativos, desenvolvidos com recurso a um processo participativo de recolha de informação, quais os organismos públicos e privados que mais beneficiaram das políticas de renovação urbana em Istambul, traçando ligações entre estes e partes interessadas no sector da construção bem como nos principais meios de comunicação social. As comunidades minoritárias específicas, alvo de expropriação devido ao processo de renovação urbana em curso, são também evidenciadas por estes diagramas analíticos que favorecem uma compreensão minuciosa das transformações urbanas na Turquia.

Efetivamente, plataformas digitais de “mapeamento em rede” como a Graph Commons, a par do desenvolvimento de dispositivos como o Sistema de Informação Geográfica (GIS – Geographic Information System), que combina bases de dados geograficamente indexadas, recursos de imagens de satélite e GPS, e a proliferação de telemóveis, computadores portáteis, *locative media* e tecnologias sem fios, têm contribuído para o desenvolvimento de práticas artísticas participativas e ativistas,

<sup>139</sup> Sobre os protestos de Taksim Gezi Park ler, nomeadamente o texto “Park Life: Occupy Istanbul” de Jussi Parikka: <http://jussiparikka.net/2013/05/31/park-life-occupy-istanbul/> (acedido a 5 de junho de 2014).

propondo um “humanismo localizado” (Holmes, 2003a) e imaginando o potencial de ação coletiva das “*smart mobs*” (Rheingold, 2002) do século XXI.

A *inscrição* da paisagem urbana em jogo nas experimentações das artes digitais com os *locative media* deve ser pensadas a par da tendência para o desenvolvimento de uma arquitetura cinemática e interativa capaz de criar um efeito de imersão total no *décor* digital. Esta alegorização urbana declina-se em intervenção e cultura de rua como no caso dos *graffiti* a laser, propostos pelo Graffiti Research Lab, *L.A.S.E.R Tag*<sup>140</sup> (2007); tessitura narrativa e lúdica da paisagem onde o espaço é mapeado por mensagens deixadas pelos ciclistas que exploram as ruas da cidade, em *Rider Spoke*<sup>141</sup> (2007), dos Blast Theory; refuncionalização e ativismo como no caso do projeto *Makrolab*<sup>142</sup> (1997-2007), de Marko Peljhan e do *Transborder Immigrant Tool* (2007) do *artista* Ricardo Dominguez; aproximações à *dérive* situacionista em traços singulares sobrepostos à cartografia urbana como os propostos por Jeremy Wood nos seus projetos *GPS Drawing* (2000-em curso) e Ester Polak em *Real Time*<sup>143</sup> (2002). Com efeito, e citando Sadie Plant em *The Most Radical Gesture: The Situationist International in a Postmodern Age* (1992):

“Um dos principais meios da psicogeografia foi a *dérive*. Há muito uma prática favorita dos dadaístas, que organizaram uma variedade de expedições, e os surrealistas, para quem a forma geográfica do automatismo era um prazer instrutivo, a *dérive*, a deriva, era definida pelos situacionistas como a ‘técnica da locomoção sem objetivo’, na qual ‘uma ou mais pessoas durante um certo período abandonam os seus motivos habituais para o movimento e a ação, as suas relações, o seu trabalho e atividades de lazer, e deixam-se levar pelas atrações do terreno e os encontros que lá descobrem’. A *dérive* atuou como uma espécie de modelo para a ‘criação na brincadeira’ (*playful creation*) de todas as relações humanas.” (Plant, 1992: 58-59)

---

<sup>140</sup> Ver o projeto em: <http://www.graffitiresearchlab.com/blog/projects/laser-tag/#video> (acedido a 5 de junho de 2014).

<sup>141</sup> Sobre *Rider Spoke*, dos Blast Theory, ver: <http://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/> (acedido a 5 de junho de 2014).

<sup>142</sup> Sobre *Makrolab*, de Marko Peljhan, ver: <http://timeline.1904.cc/tiki-index.php?page=Makrolab> (acedido a 5 de junho de 2014).

<sup>143</sup> Sobre *Real Time*, de Ester Polak, ver: [http://project.waag.org/realtime/en\\_frame.html](http://project.waag.org/realtime/en_frame.html) (acedido a 5 de junho de 2014).

Ora, se a tendência para a modificação dos aparelhos técnicos, intervenção na sua finalidade, libertação destes em relação às apropriações privadas que os dominam e sua alegorização<sup>144</sup>, através da adição de novos sentidos, atravessa estas propostas artísticas há, todavia, uma ambiguidade que as perpassa e as extravasa. Efetivamente se a forma estética da *dérive* ressurgir em força, na nossa experiência contemporânea, quer sob a forma de um sujeito em trânsito, liberto de constrangimentos geográficos e disponível para novos encontros potenciados pelas tecnologias digitais *always-on*, quer através da navegação nómada na *World Wide Web*, nunca a errância, os trajetos e os comportamentos foram tão registados, armazenados e controlados, fazendo jus ao conceito deleuziano de “*dividual*” - a atual condição do sujeito enquanto submetido a uma incessante divisão e redução a representações de dados<sup>145</sup>. Citando Gilles Deleuze em “*Post-Scriptum Sobre as Sociedades de Controlo*” (2003c):

“Não há necessidade de ficção científica para concebermos um mecanismo de controlo que dê a cada instante a posição de um elemento em meio aberto, animal numa reserva, homem numa empresa (pulseira electrónica). Félix Guattari imaginava uma cidade em que cada um poderia sair do seu apartamento, da sua rua, do seu bairro, graças ao seu cartão electrónico (*dividual*) que faria levantar-se esta ou aquela barreira; mas o cartão poderia igualmente ser recusado certo dia, ou entre certas horas; o que conta não é a barreira, mas o computador que referencia a posição de cada um, lícita ou ilícita, e opera uma modelação universal.” (Deleuze, 2003c: 244-245)

---

<sup>144</sup> Utilizamos aqui a noção de alegoria na aceção de Craig Owens a partir da obra de Walter Benjamin *The Origin of German Tragic Drama* (1928). A saber: “O imaginário alegórico é um imaginário apropriado: o alegórico não inventa imagens mas confisca-as. Ele reivindica o culturalmente significativo, apresenta-se como o seu intérprete. E nas suas mãos a imagem torna-se algo diferente (*allos* = outro + *agoreuei* = dizer). Ele não restaura um sentido original que pode ter sido perdido ou obscurecido; a alegoria não é hermenêutica. Ao invés, ele adiciona outro sentido à imagem. Se adiciona, no entanto, ele fá-lo apenas para substituir: o sentido alegórico suplanta o [sentido] antecedente; é um suplemento. É por isto que a alegoria está condenada, embora seja também a fonte do seu significado teórico” (Owens, 1984: 205). A respeito da alegorização dos dispositivos técnicos como programa artístico consultar também: Miranda, José Bragança de. 1998. “Da Interactividade: Crítica da Nova *Mimesis Tecnológica*.” In *Ars Telemática: Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*, editado por Claudia Giannetti. Lisboa: Relógio D’Água Editores.

<sup>145</sup> De acordo com Robert W. Williams em “Politics and self in the age of digital re(pro)ducibility”: “Para Deleuze, os dados recolhidos sobre nós através das novas tecnologias não manifestavam necessariamente o nosso [caráter] irredutivelmente único. Pelo contrário, o próprio modo como os dados sobre nós podem ser recolhidos e seguidamente usados por nós e contra nós marcam-nos como *dividuals*. Para Deleuze, tais tecnologias indicam que enquanto sujeitos discretos não somos entidades indivisíveis; ao invés, podemos ser divididos e subdivididos sem fim. O que se inicia como uma informação particular acerca de pessoas específicas – ou sujeitos – pode ser separado de nós e re combinado de novas formas fora do nosso controlo.” (Williams, 2005: documento eletrónico, não paginado.)



Digamos que, hoje mais do que nunca, os mapas imaginários, esses que traçam trajetos singulares ou esboçam povos por vir, desenham-se em relação (e em tensão) com uma cartografia de um território sobreexposto, monitorizado por um olhar que constantemente calcula e avalia. Assim, e tal como o sociólogo e académico, especialista em estudos sobre vigilância, David Lyon faz notar em “The End of Privacy” (Lyon, 2007), a “sociedade da vigilância”<sup>146</sup> contemporânea – marcada pela onnipresença das redes de circuito fechado de televisão nos espaços urbanos e pelo desenvolvimento de uma “nova penologia”, baseada na previsão do risco e na identificação e gestão de grupos classificados consoante diferentes graus de perigo – tem vindo a substituir o critério do benefício coletivo pelo da minimização do risco, no que toca à avaliação das políticas, agravando-se esta tendência desde o atentado terrorista ao World Trade Center a 11 de setembro de 2001. Nas suas palavras:

“De forma a funcionarem, os sistemas de vigilância dependem dos seus sujeitos (na verdade, tal como Foucault observou há muito tempo, os sujeitos transformam-se nos “suportes da sua própria vigilância”, 1979). Embora exista um sentido segundo o qual os sujeitos da vigilância se tornam “objetivados” à medida que os seus duplos de dados devem mais reais para o sistema de segurança do que os corpos e as vidas diárias a partir das quais os dados foram recolhidos, o seu envolvimento com os sistemas de segurança frequentemente permanece ativo, consciente e intencional. As pessoas aquiescem (mas não como ingénuas), negociam e por vezes resistem aos sistemas de vigilância nos quais as suas vidas estão enredadas.” (Lyon, 2007: 55)

O filme *Faceless*<sup>147</sup> (2007), de Manu Luksch, é um excelente exemplo desta resistência ao aparato de vigilância contemporâneo pelo modo como se apropria das redes de circuito fechado de televisão, desviando-as da sua finalidade explícita e dotando-as de uma dimensão experimental, artística e ativista. Realizado em Londres, a cidade do mundo com maior densidade de CCTV, no âmbito do *Manifesto for CCTV Filmmakers*<sup>148</sup>, *Faceless* foi integralmente criado a partir de imagens filmadas por

---

<sup>146</sup> A este respeito vale a pena ler o *Report on the Surveillance Society* elaborado pela *Surveillance Studies Network*: [http://www.ico.gov.uk/upload/documents/library/data\\_protection/practical\\_application/surveillance\\_society\\_full\\_report\\_2006.pdf](http://www.ico.gov.uk/upload/documents/library/data_protection/practical_application/surveillance_society_full_report_2006.pdf) (acedido a 7 de março de 2009).

<sup>147</sup> Consultar online: <http://www.ambienttv.net/pdf/facelessproject.pdf> (acedido a 5 de junho de 2014).

<sup>148</sup> Ler online em: <http://www.ambienttv.net/content/?q=dpamanifesto> (acedido a 5 de junho de 2014).



câmaras de vigilância obtidas pela artista ao abrigo do *UK Data Protection Act* que previa a possibilidade do sujeito captado pelas CCTV reclamar cópia das imagens em que figura.

*Faceless* resulta não só de uma brilhante intuição conceptual mas também de um subtil trabalho plástico, nomeadamente na forma como Manu Luksch se apropria plástica e narrativamente dos círculos sobrepostos aos rostos dos sujeitos filmados que não a própria artista, a única cuja face é visível – artifício imposto legalmente aos detentores das câmaras de vigilância aquando da divulgação de imagens oriundas das CCTV com o intuito de proteger a privacidade dos cidadãos.



Figura 44 – Manu Luksch, *Faceless*, 2007. Captura de ecrã.

Nesta fábula Orwelliana, a voz de Tilda Swinton narra a história de uma estranha cidade onde os habitantes não têm rosto e vivem imersos num presente perpétuo, o tempo real, ditado pelo escrutínio da “Nova Máquina”, que aboliu o passado e o futuro e, com eles, a culpa e a inquietação, mas também qualquer possibilidade de experiência real. Subitamente, uma mulher recupera a face e, com esta, a consciência de si e dos outros, redescobrimo a cidade e as suas zonas de afeto e de liberdade. É, talvez, nas sequências dançadas (coreografadas pelo Ballet Boyz), que têm lugar em vários espaços públicos londrinos, que *Faceless* melhor exprime a sua estranheza e ativismo

poético invocando as forças contraditórias que nos ligam ao espaço que tantas vezes atravessamos, esquecendo-nos de o habitar.

Em *Faceless* a cidade transforma-se em *décor* permanente e o ato de criação é um gesto de apropriação e desvio do olhar onnipresente e constante da câmara de vigilância. Neste contexto, criar é povoar um território afetivamente, resgatá-lo da aridez e perda anímica nas quais o olhar não-recíproco da câmara de vigilância o tinha lançado.

À semelhança de *Faceless*, o projeto *Video Sniffin'*, no âmbito do qual foram realizados os vídeos participativos *The Commercial*<sup>149</sup> (2006), *Minä Olen*<sup>150</sup> (2006) e *The Duellists*<sup>151</sup> (2007), concebidos e coordenados por David Valentine, no seio do coletivo Mediashed (2005-2008), do qual Valentine foi co-fundador a par de Graham Harwood, Richard Wright, Matsuko Yokokoji – membros do grupo pioneiro em artes digitais, Mongrel (1995-2008) – coloca igualmente a tónica em estratégias participativas e criativas de apropriação e transformação dos *media* e das tecnologias digitais.

O envolvimento da participação criadora do público encontra-se em vários projetos artísticos do coletivo Mongrel nomeadamente em *NetMonster*<sup>152</sup> (2004), que consistia num *software* de busca, visualização e edição de dados *online* que permitia aos seus utilizadores editar imagens em rede, criadas de modo automático a partir dos resultados de buscas sobre determinados termos realizadas na *World Wide Web*. O imaginário do monstruoso e da hibridez aliava-se neste projeto ao questionamento sobre o valor de representação e o sentido poético das imagens na *Web*. Paralelamente, *NetMonster* tinha uma dimensão assumidamente participativa, exortando os utilizadores à colaboração criativa na criação das imagens em rede que acabavam por permanecer num estado de permanente desenvolvimento e mutação. No final de 2005, o coletivo fundou o MediaShed, em Southend-on-Sea, no estuário do rio Tamisa, em Londres. Nas palavras do coletivo:

---

<sup>149</sup> Sobre *The Commercial*, desenvolvido no âmbito do MediaShed, consultar: <http://mediashed.org/videosniffincom> (acedido a 6 de junho de 2014).

<sup>150</sup> Sobre *Minä Olen*, desenvolvido no âmbito do MediaShed, consultar: <http://mediashed.org/node/3901> (acedido a 6 de junho de 2014).

<sup>151</sup> Sobre *The Duellists*, desenvolvido no âmbito do MediaShed, consultar: <https://vimeo.com/12638964> (acedido a 6 de junho de 2014).

<sup>152</sup> Sobre *NetMonster*, do coletivo Mongrel, consultar: <http://www.mongrel.org.uk/netmonster> (acedido a 6 de junho de 2014).

“O MediaShed hospeda projetos que fornecem aos membros da comunidade local acesso a formação inovadora e informal em tecnologias da informação e comunicação, produção de *media* e distribuição de atividades baseadas nas artes locais. O MediaShed é o primeiro espaço de ‘*media* livres e gratuitos’ (*free media*) a abrir no leste de Inglaterra e está localizado na foz do rio Tamisa. É um lugar para criar arte, fazer coisas ou apenas dizer o que se quer por pouco ou nenhum custo financeiro utilizando o domínio público, *software* livre e *open source*, equipamento reciclado e entusiasmo. É também um lugar para dizer o que se quiser ‘livremente’, usando sistemas de *media* acessíveis que podem ser desmontados e reutilizados sem restrições e controles desnecessários.” (Mongrel, 2007: 135-136)



Figura 45 – MediaShed, 2005-2008. Imagem de divulgação do projeto criada a partir de uma captura de ecrã do vídeo participativo *The Commercial*, coordenado por David Valentine, 2006.

É neste contexto que foi desenvolvido o projeto *Video Sniffin'* que interpela, de modo criativo e comunitário, as tecnologias de vigilância, nomeadamente as redes de circuito fechado de televisão, utilizando estratégias de *hack* para realizar uma apropriação e manipulação criativa das imagens das câmaras de vigilância. Em *The Commercial*, um vídeo realizado por jovens ligados a associações locais sob a

coordenação de David Valentine, as redes de câmaras de circuito fechado são apropriadas pelos jovens que transformam as lojas das suas ruas em *décor* do filme. Assim, Ashley, Gary, Karis, Lauren, Lydia, Michaela, Terry and Tommy (os nomes dos participantes no projeto) identificaram 24 câmaras de vigilância e pediram aos donos das lojas que os autorizassem a atuar para estas e a gravar e editar esse material. Exibindo cartazes brancos nos quais escrevem frases como “Eu não pago”, “Porquê pagar?”, “Não posso pagar”, “Não quero nada”, “Reutilizar/Recusar”, vemos estes jovens usarem um meio que habitualmente os monitoriza (possibilitando a sua identificação e potencial controlo) para expressar aquilo que sentem face a uma paisagem consumista no seio da qual a inclusão se faz através do dinheiro, do consumo e da ostentação.

Perpassado por um ambiente lúdico e um forte espírito de grupo, este vídeo permite aos seus jovens participantes devolver um olhar às câmaras e a quem as controla rompendo com a unilateralidade do olhar frio da vigilância, sempre fruto de um cálculo, de uma suspeita, de um estereótipo. A edição final do vídeo foi projetada através de uma “escultura-vídeo” no South East Essex College, no âmbito do evento artístico *Being Here*, e o projeto acolheu grande interesse por parte da comunidade local, nomeadamente da junta de freguesia e dos proprietários das lojas.

Por sua vez, *The Duellists* é um filme escrito e realizado por David Valentine (com banda sonora original da autoria do D.J. Hybernation) a convite da iniciativa *Art for Shopping Centres*, levada a cabo pelo festival Futursonic em 2007. O filme preconiza a ligação entre *free-media* e a prática de movimento livre e contínuo designada de *free-running* ou *parkour* como forma de dinamizar o espaço urbano (particularmente, neste caso, o espaço privado do Centro Comercial Arndale em Manchester) habitando-o criativamente.

De acordo com Régine Debatty, autora do blogue *We Make Money Not Art*, *The Duellists* foi projetado num enorme ecrã plasma dentro do Centro Comercial Arndale apenas durante um dia porque alguns dos consumidores mostraram desagrado pelo facto dos *performers* estarem a utilizar o espaço comercial para outras finalidades<sup>153</sup>. Esta tensão entre as finalidades dos meios, dos espaços e dos movimentos – que é, aliás, central na própria definição do *parkour* sendo os seus praticantes sintomaticamente

---

<sup>153</sup> Consultar o texto “Using CCTV for low-budget filmmaking”, de Régine Debatty: <http://we-make-money-not-art.com/archives/2007/09/in-linz-several.php> (acedido a 6 de junho de 2014).

designados de *traceurs* (substantivos derivados do verbo francês *tracer* que normalmente significa “traçar” mas pode ter também o sentido de “ir rápido”) – inscreve *The Duellists* nesse gesto artístico de apropriação e alegorização do espaço urbano através de uma relação com a tecnologia que passa pela sua subversão e reinvenção.

Efetivamente, projetos como *The Commercial* e *The Duellists* constituem excelentes exemplos da forma como as artes digitais podem interpelar a tecnologia de um modo ativista. Monitorizado, avaliado, controlado, dividido e possuído: eis a complexa condição do espaço contemporâneo o qual pode, todavia, devir o *nosso território* se for atravessado pelos afetos, corpos e gestos que o habitam e o põem em comum. É desta possibilidade que, de diferentes modos, nos falam as várias obras que temos vindo a analisar. Na sua singularidade e diferença, estas obras evidenciam que a criação destes *territórios afetivos* não poderá prescindir de uma relação participativa e crítica com a tecnologia e os *media* digitais.

## Conclusão

A dissertação de doutoramento *A Obra “Faça-você-mesmo”: Estética da Participação nas Artes Digitais* decorreu de um processo de investigação no âmbito do qual foram publicados os seguintes artigos, que integraram parcialmente a redação do corpo de escrita da tese: “Mapas Imaginários” (Carvalho, 2008), “Affective Territories” (Carvalho, 2009a), “Hibridação” (Carvalho, 2009b), “Networked Proximities” (Carvalho, 2011), “Weaving Encounters: Towards an Art of Participation” (Carvalho, 2012). A presente tese constitui uma etapa amadurecida de um processo de conhecimento e reflexão teórica no âmbito da área científica das Ciências da Comunicação, especialidade de Comunicação e Artes, que se iniciou, na nossa licenciatura em Ciências da Comunicação da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, no início dos anos noventa, tendo sido sucedida pela nossa investigação de mestrado que resultou na tese *Híbridos Tecnológicos: O Conceito de Híbrido na Cultura e na Arte Contemporâneas*, defendida em 2001 e que esteve na origem da publicação do livro *Híbridos Tecnológicos* (Carvalho, 2007).

Esta dissertação de doutoramento propõe-se analisar criticamente a noção de obra participativa, traduzida pela designação de obra “faça-você-mesmo”, que apela à participação ativa e ao agenciamento do público que se tornam parte integrante do processo criativo engendrado pela obra. A nossa reflexão sobre a obra “faça-você-mesmo” insere-se no contexto da “cultura da participação” (Jenkins, 2006) e da expansão dos *media* sociais e tem como principal objeto de estudo a obra participativa nas artes digitais.

Assim, de modo a compreender a experiência do público com a obra participativa – que implica um diálogo constante entre receção e criação, um devir entre *aisthesis* e *poiesis* – elaborámos um conjunto de conceitos que nos permitem conceber uma estética da participação nas artes digitais. Paralelamente, de forma a conhecermos o universo temático das práticas participativas nas artes digitais, criámos uma proposta de três linhas temáticas no âmbito das quais analisámos múltiplas obras concretas, colocando-as em relação com os contextos sociais, culturais e políticos que lhes são subjacentes.

Paralelamente, a presente dissertação postula uma leitura das práticas participativas das artes digitais à luz de uma genealogia artística e crítica que atravessa o século XX e é marcada pela experimentação com a ativação do público e a abertura da obra, traduzindo-se numa instabilização de limites entre arte, cotidiano e sociedade. Deste modo, embora a obra “faça-você-mesmo” nas artes digitais convoque uma participação do público em diálogo com o *medium* digital, que nós analisamos na sua especificidade própria, o nosso conceito de obra participativa inscreve-se na história da arte e da cultura visual do século XX, evidenciando continuidades entre as artes digitais e a arte contemporânea.

Efetivamente, um dos contributos inovadores da presente dissertação é precisamente o de aliar uma análise centrada na especificidade da tecnologia digital como *medium* artístico a uma visão aprofundada e ampla das relações das artes digitais com a história da arte, o campo da arte contemporânea e os discursos da crítica de arte, da cultura visual e do *design*, resgatando as artes digitais do gueto em que têm sido mantidas por parte da arte contemporânea e do discurso crítico. Na nossa perspetiva, o conceito de obra participativa joga um papel fundamental nesta reflexão na medida em que se destaca como uma categoria central nas artes e na cultura digital contemporânea bem como nos permite entrar em diálogo fértil com uma longa genealogia das práticas artísticas e do discurso crítico do século XX.

O conceito de arte participativa tem sido frequentemente criticado uma vez que todas as obras de arte convocam interpretação implicando, nomeadamente, empatia e envolvimento imaginário e afetivo. Paralelamente, a distinção entre interação mental e física parece contraproducente na medida em que assenta sobre a distinção Cartesiana entre *res extensa* e *res cogitans*<sup>154</sup> que tem sido sistematicamente problematizada pela filosofia, a estética e a arte. Porém, a participação ativa do público transforma-o em agente criativo em diálogo com a obra permitindo diferentes desenvolvimentos da mesma, que permanece aberta e em devir, acolhendo os gestos expressivos dos participantes.

---

<sup>154</sup> De acordo com Descartes, a expressão *res cogitans* descreve uma “coisa pensante”, “espírito, ou alma, ou entendimento, ou razão”. O seu oposto é a *res extensa* que representa o mundo dos corpos exteriores. As coisas exteriores são antes de mais determinadas pela extensão (em latim, *extensus* = que sofreu um alongamento) e o movimento (Kunzmann, Burkard e Wiedmann, 1999: 107).

Na obra participativa nas artes digitais, o participante não se foca apenas na apresentação estética da obra, nem em si mesmo, enquanto ator e observador. Pelo contrário, a experiência da obra transforma-se num *ato* que se desdobra enquanto uma interação entre um sujeito participante e um sistema expressivo mediado (a obra) (Heinrich, 2014: 9). Daí a pertinência da designação de obra “faça-você-mesmo” uma vez que descreve uma experiência que envolve um fazer, mas convoca também a dimensão social de agir e a *performatividade*, ou seja, as qualidades teatrais de uma ação<sup>155</sup>.

As obras “faça-você-mesmo” descritas nesta dissertação tendem a situar-se numa posição intermédia entre os dois extremos das práticas autónomas “auto-reflexivas” e dos projetos comunitários colaborativos, que visam facilitar discussões e sugerir soluções para problemas políticos e sociais concretos, analisados por Grant Kester na sua obra sobre “práticas dialógicas” intitulada *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art* (2004). É neste enquadramento que as conotações políticas do conceito “faça-você-mesmo” podem ser analisadas. Algumas das obras participativas discutidas nesta dissertação possuem características em comum com a atitude “faça-você-mesmo” preconizada por determinadas formas de ativismo político desde o final dos anos setenta, nomeadamente, a ação pacífica, a organização não-hierárquica, a autonomia e a participação direta dos voluntários (Dezeuze, 2010a). Também no que diz respeito ao campo da distribuição e divulgação, encontramos afinidades significativas entre este ativismo político e muitas obras “faça-você-mesmo” que procuram ultrapassar os modos de exibição institucional e troca comercial consagrados através de uma cultura da partilha, do *hacktivismo*, da distribuição em rede, da auto-organização, auto-aprendizagem e da abertura e flexibilidade em relação aos direitos autorais e da remistura.

Deste modo, ao convocar a participação da audiência, a obra “faça-você-mesmo” constitui-se como um *projeto dialógico de experimentação criativa* que se pode articular com uma *dimensão política*. Porém, tal como temos vindo a defender, a obra de arte participativa deve ser vista à luz de uma tensão entre *disrupção* e *incorporação*, *autonomia* e *controlo* que caracteriza a dinâmica das redes de informação e do capitalismo contemporâneo e não se constitui *a priori* como uma garantia

---

<sup>155</sup> A propósito destas três dimensões de uma ação consultar: Schechner, Richard. 2012. *Performance Studies: An Introduction*. Londres: Routledge, p. 166.



inequívoca de emancipação democrática ou acréscimo de consciência crítica por parte do público<sup>156</sup>. Assim, defendemos, na presente dissertação, um discurso crítico atento à singularidade das obras e ao mundo que estas oferecem a partir dos seus materiais e ideias.

Efetivamente, a história das vanguardas artísticas do século XX e a atual crise do conceito de vanguarda nas artes mostram-nos que a crítica artística e a crítica social são campos distintos, que podem e devem dialogar, mas não se pautam pelos mesmos critérios e a sua fusão num discurso redentor é incerta e, atualmente, pouco fértil. Muito se joga em criar um diálogo complexo, rico e criativo entre estes dois campos, mantendo a sua diferença, a fim de criar projetos artísticos surpreendentes que instabilizem as polaridades entre individual/coletivo, autor/espectador, ativo/passivo, vida/arte, tátil/visual que pautam a estética da participação.

Na verdade, tal como Claire Bishop faz notar no seu livro *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship* (2012), a crescente participação e envolvimento do público nas artes ao longo do século XX e XXI pode ser pensada como uma narrativa emancipadora da intensificação do agenciamento e da ativação da audiência mas pode, igualmente, ser analisada como uma história da crescente subordinação da audiência à vontade do artista (o proponente da obra e das modalidades de participação que esta permite) e da mercantilização da participação numa economia de serviços (dado que a participação voluntária pode igualmente ser considerada como trabalho gratuito). A nossa dissertação procura manter estas dimensões em tensão e pensar a obra “faça-você-mesmo” nas artes digitais como inscrita precisamente na linha de encontro e choque destas tendências divergentes constituindo-se, por isso, como um objeto de estudo que reflete de modo exemplar as dinâmicas contraditórias em curso na sociedade em rede contemporânea.

Em termos de investigação futura decorrente da presente dissertação *A Obra “Faça-você-mesmo”: Estética da Participação nas Artes Digitais*, salientamos, em primeiro lugar, a área das práticas curatoriais e museológicas em ambientes participativos. Efetivamente, este é um campo muito estimulante em termos de investigação futura e, nomeadamente em Portugal, poderia ter um impacto assinalável

---

<sup>156</sup> Não esqueçamos que nomeadamente a atual *reality TV* assenta largamente num modelo participativo, baseado no voto dos espectadores, tal como o que está presente, por exemplo, em *reality shows* como o *Big Brother*.

na abordagem dos museus à “cultura da participação” e à integração da tecnologia digital como forma de potenciar a experiência e o envolvimento do público. Em particular o campo das práticas de acesso aberto às coleções (digitalizadas) dos museus parece impor-se como um horizonte futuro plausível face à proliferação das tecnologias digitais móveis e dos *media* sociais. Um caso exemplar a referir é o do Rijksmuseum<sup>157</sup>, em Amesterdão, que disponibiliza as suas coleções para *download*, uso e reprodução gratuitas para o público em geral, dentro e fora da Holanda. Os utilizadores do *website* do museu são encorajados a criar as suas próprias coleções, submeter as suas versões modificadas de telas, criar posters ou outros produtos derivados.

De facto, se um dos papéis fundamentais dos museus e arquivos é o de possibilitar o acesso público mais vasto possível às suas coleções, existem muitos benefícios em fazê-lo através da digitalização, do acesso aberto e da diminuição das restrições de reprodução e uso das obras. Assim, e de acordo com a investigadora e especialista em património Harriet Deacon, algumas dessas vantagens são as seguintes: no caso das coleções mantidas pelas instituições públicas, que dependem do financiamento público, o acesso generalizado às coleções justifica o trabalho e a despesa de manutenção dos artefactos, mesmo em tempos de desinvestimento no sector público e de crise económica; a aplicação de políticas de restrição de acesso (tais como proibir fotografias) impõe custos aos museus; a digitalização contribui para a preservação das coleções ao diminuir o seu manuseamento; as imagens com baixa resolução podem desvalorizar a reputação do museu e oferecer um serviço pouco gratificante para o doador original; e, face a uma eventual perda de rendimento em consequência da abertura do acesso às coleções, os museus podem colaborar com os artistas no desenvolvimento de novos projetos e produtos (Deacon, 2013: texto em formato eletrónico, não paginado).

Paralelamente, uma das questões que decorre das práticas de acesso aberto é a dos direitos de autor e da necessidade das instituições desenvolverem estratégias de gestão do risco no que diz respeito a esta área. Embora as instituições ainda apresentem muitas resistências ao modelo de acesso aberto este tornar-se-á, no futuro, um caminho interessante à medida que o público reivindique crescentemente uma relação dinâmica, direta e criativa com as coleções.

---

<sup>157</sup> Ver o *website* do museu Rijksmuseum em: <https://www.rijksmuseum.nl/en> (acedido a 11 de julho de 2014).

Finalmente, e de modo transversal – afetando instituições públicas e privadas, pequenas galerias e espaços experimentais –, a integração das tecnologias digitais na conceção de experiências estimulantes de receção de arte, que se prolonguem para além da visita em presença aos espaços do museu e da galeria, é um dos grandes desafios que se coloca hoje a estas instituições. O desenvolvimento de abordagens *cross-media* e *transmedia*, capazes de cativar o público através da narração de diferentes histórias, ligadas aos museus e galerias, em múltiplos *media*, poderá ser central na fidelização das audiências, instigando o seu envolvimento afetivo com a instituição e as coleções e possibilitando a investigação ativa das audiências.

Uma segunda linha de investigação, decorrente da presente dissertação, é a de analisar o modo como o campo da arte contemporânea e a condição do artista enquanto profissional vão evoluir sob a influência da “cultura da participação” e do acesso generalizado aos meios de produção artística nomeadamente através da *World Wide Web*. A disponibilização das ferramentas criativas e de meios de distribuição de “muitos-para-muitos” permite uma expansão inédita de práticas criativas, de propostas e de linguagens artísticas que vão do mais alternativo, ao popular e *mainstream* e de formas inovadoras de financiamento, produção e distribuição de projetos.

Deste modo, está em curso uma profunda mudança no campo profissional da arte e das instituições que o legitimam as quais, em parte, têm respondido a este fenómeno através de uma cultura do reforço da singularidade e do fetichismo da obra artística e do culto do artista instigada, em larga medida, pelo mercado da arte cujo valor depende da raridade e da assinatura. Porém, este equilíbrio precário de forças, que reflete a tensão histórica entre cultura de elite e cultura popular, irá necessariamente sofrer mudanças decorrentes da “cultura da participação” em rede. A análise dessas transformações e a compreensão das principais tendências emergentes das novas condições de produção, receção e distribuição de obras e do seu impacto no campo da arte contemporânea, no papel do artista profissional e no próprio ensino artístico afiguram-se como uma área de investigação relevante no futuro.

Finalmente, uma terceira linha de investigação emergente da tese *A Obra “Faça-você-mesmo”: Estética da Participação nas Artes Digitais* diz respeito aos novos regimes de interação com as imagens nas redes digitais. Considerando que as imagens que circulam nas redes globais ganham valor pela velocidade, intensidade, propagação e partilha – criando mundos ressonantes, atmosferas de sociabilidade,

comportamentos de multidão e contágios afetivos – os seus novos regimes de expressividade tornam-se um importante campo de investigação.

Nomeadamente, uma das dimensões a investigar deverá incidir sobre a articulação de um discurso crítico sobre as imagens nas redes e uma análise sobre o modo como estas agem na difusão de sentimentos e emoções, considerando a noção de “emoção” à luz de uma era pós-cogito, isto é, reconsiderada à margem da subjetividade ou “eu” interiores e consequentemente sem requerer posições de lugar para o sujeito e o objeto como condição fundamental (Gregg e Seigworth, 2010: 8). Este campo de investigação prende-se, assim, à compreensão da condição das imagens nas redes a partir das teorias contemporâneas sobre o conceito de afeto.

## Bibliografia citada

Albrechtslund, Anders. 2008. “Online Social Networking as Participatory Surveillance.” In *First Monday*, Vol. 13, Nº 3, 3 de março <http://firstmonday.org/article/view/2142/1949> (acedido a 31 de março de 2011).

Arendt, Hannah. 1991 [1968]. *Homens em Tempos Sombrios*. Lisboa: Relógio D’Água Editores.

Arns, Inke. 2004. “Interaction, Participation, Networking: Art and Telecommunication.” In *Media Art Net*, [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/communication/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/) (acedido a 28 de julho de 2012).

Baran, Paul. 1964. *On Distributed Communications Memorandum RM-3420-PR*. Santa Mónica, Califórnia: RAND Corporation, [http://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/research\\_memoranda/2006/RM3420.pdf](http://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/research_memoranda/2006/RM3420.pdf) (acedido a 14 de março de 2014).

Barlow, John Perry. 1996. “A Declaration of the Independence of Cyberspace,” <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html> (acedido a 19 de maio de 2013).

Baudrillard, Jean. 1995 [1972]. *Para uma Crítica da Economia Política do Signo*. Lisboa: Edições 70.

Bazzichelli, Tatiana. 2008. *Networking: The Net as Artwork*. Aarhus: Digital Aesthetics Research Center, Aarhus University.

\_\_\_\_\_. 2013. *Networked Disruption: Rethinking Oppositions in Art, Hactivism and the Business of Social Networking*. Aarhus: Digital Aesthetics Research Center, Aarhus University.

Benjamin, Walter. 1992a [1934]. “O Autor Enquanto Produtor.” In *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, de Walter Benjamin. Lisboa: Relógio D’Água, pp. 137-156.

\_\_\_\_\_. 1992b [1936]. “A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica.” In *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, de Walter Benjamin. Lisboa: Relógio D’Água, pp. 71-113.

\_\_\_\_\_. 1992c [1936]. “O Narrador: Reflexões sobre a Obra de Nikolai Lesskov.” In *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, de Walter Benjamin. Lisboa: Relógio D’Água, pp. 27-57.

\_\_\_\_\_. 1998 [1928]. *The Origin of German Tragic Drama*. Londres: Verso.

Betancourt, Michael. 2013. *The History of Motion Graphics: From Avant-Garde to Industry in the United States*. Rockville, Maryland: Wildside Press.

Bishop, Claire. 2006. “Introduction: Viewers as Producers.” In *Participation*, editado por Claire Bishop. Cambridge, MA: MIT Press; Londres: Whitechapel, pp. 10-17.

\_\_\_\_\_. 2012a. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Londres: Verso.

\_\_\_\_\_. 2012b. “Digital Divide: Contemporary Art and New Media.” In *Artforum (Art’s New Media)*, Vol. 51, Nº 1, setembro, pp. 435-441.

Bosma, Josephine. 2011. *Nettitudes: Let's Talk Net Art*. Roterdão: NAI Publishers e Institute of Network Cultures.

Bourriaud, Nicolas. 2002 [1998]. *Relational Aesthetics*. Dijon: Les Presses du Réel.

Bolter, Jay David, e Richard Grusin. 2000 [1998]. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Broadhurst, Susan. 1999. *Liminal Acts*, Londres: Cassel.

Broeckmann, Andreas. 2008a. "Fragmentary Affinities. Art Beyond the Media," <http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tikiindex.php?page=Fragmentary+Affinities> (acedido a 10 de abril de 2010).

\_\_\_\_\_. 2008b. "Deep Screen – Art in Digital Culture. An Introduction," <http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Deep+Screen> (acedido a 10 de abril de 2010).

Bürger, Peter. 1993 [1974]. *Teoria da Vanguarda*. Lisboa: Vega.

Burnham, Jack. 1968. "Systems Esthetics." In *Artforum*, Vol. 7, N.º 1, pp. 30-35.

\_\_\_\_\_. 1969. "Real Time Systems." In *Artforum*, Vol. 8, N.º 1, pp. 49-55.

Butler, Judith. 1990. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Londres: Routledge.

Cage, John. 1995 [1965]. "An Interview with John Cage." In *Happenings and Other Acts*, editado por Mariellen R. Sandford, entrevista de Michael Kirby e Richard Schechner. Londres: Routledge, pp. 51-71.

Câmara, António. 2009. *Voando com os Pés na Terra*. Lisboa: Bertrand Editora.

Campanelli, Vito. 2010. *Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society*. Roterão: NAI Publishers e Institute of Network Cultures.

Cantinho, Maria João. 2002. *O Anjo Melancólico: Ensaio sobre o Conceito de Alegoria na Obra de Walter Benjamin*. Coimbra: Angelus Novus.

Carvalho, Margarida. 2001. "Pela Água Trazido, Recolhido, Partido, Enterrado." In *Interact – Revista online de Arte, Cultura e Tecnologia*, novembro, <http://www.interact.com.pt/memory/interact4/> (acedido a 23 de setembro de 2012).

\_\_\_\_\_. 2007. *Híbridos Tecnológicos*. Lisboa: Nova Vega.

\_\_\_\_\_. 2008. "Mapas Imaginários." In *Virose*, [http://www.virose.pt/vector/b\\_21/carvalho.html](http://www.virose.pt/vector/b_21/carvalho.html) (acedido a 23 de setembro de 2012).

\_\_\_\_\_. 2009a. "Affective Territories." In *Inflexions 3 (Micropolitics: Exploring Ethico-Aesthetics)*, outubro, [http://www.inflexions.org/n3\\_carvalho.html](http://www.inflexions.org/n3_carvalho.html) (acedido a 23 de setembro de 2012).

\_\_\_\_\_. 2009b. "Hibridação." In *As Artes Tecnológicas e a Rede Internet em Portugal*, organizado por Maria Teresa Cruz e José Gomes Pinto. Lisboa: Nova Vega, pp. 23-27.



\_\_\_\_\_. 2011. “Networked Proximities,” <http://isea2011.sabanciuniv.edu/paper/networked-proximities>, (acedido a 23 de setembro de 2012).

\_\_\_\_\_. 2012. “Weaving Encounters: Towards an Art of Participation.” In *Unneeded Texts*, Vol. 1, editado por Miguel Leal e Fernando José Pereira. Porto: Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade, Faculdade de Belas Artes do Porto, pp. 37-47.

Casas-Cortes, Maribel, e Sebastian Cobarrubias. 2008. “Drawing Escape Tunnels Through Borders.” In *An Atlas of Radical Cartography*, editado por Lize Mogel e Alexis Bhagat. Los Angeles, Califórnia: The Journal of Aesthetic Protest Press, pp. 51-65.

Cook, Sarah, e Sarah Diamond (eds). 2011. *Euphoria & Dystopia: The Banff New Media Institute Dialogues*. Banff: Banff Centre Press e Cambridge, Ontario: Riverside Architectural Press.

Couchot, Edmond. 1998. *La Technologie Dans L’Art: De La Photographie à la Réalité Virtuelle*. Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon.

Crandall, Jordan. 2006. “Precision + Guided + Seeing.” In *Virose*, [http://www.virose.pt/vector/x\\_05/crandall.html](http://www.virose.pt/vector/x_05/crandall.html) (acedido a 10 de janeiro de 2009).

Deacon, Harriet. 2013. “Why Don’t all Museums and Archives Want to Open Up Like the Rijksmuseum?”. In *The Archival Platform*, [http://www.archivalplatform.org/blog/entry/why\\_dont/](http://www.archivalplatform.org/blog/entry/why_dont/) (acedido a 16 de julho de 2014).

Dean, Jodi. 2009. *Democracy and other Neoliberal Fantasies: Communicative Capitalism and Left Politics*. Durham: Duke University Press

Debatty, Régine. 2007. "Using CCTV for Low-Budget Filmmaking." In *We Make Money Not Art*, <http://www.we-make-money-not-art.com/archives/2007/09/in-linz-several.php> (acedido a 16 de julho de 2014).

Debord, Guy. 1991 [1967]. *A Sociedade do Espectáculo*. Lisboa: Edições Mobilis in Mobile.

Deleuze, Gilles, e Félix Guattari. 1980. *Mille Plateaux: Capitalisme et Schizophrénie 2*. Paris: Les Éditions de Minuit.

\_\_\_\_\_. 2006 [1976]. *Rizoma*. Lisboa: Assírio & Alvim.

\_\_\_\_\_. 1992 [1991]. *O que é a Filosofia?* Lisboa: Editorial Presença.

Deleuze, Gilles. 1996 [1986]. "A Vida como Obra de Arte." In *O Mistério de Ariana*. Lisboa: Vega, pp. 69-81.

\_\_\_\_\_. 2003a [1969]. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva.

\_\_\_\_\_. 2003b [1990]. "Controlo e Devir." In *Conversações*. Lisboa: Fim de Século Edições, pp. 227-237.

\_\_\_\_\_. 2003c [1990]. "Post-Scriptum sobre as Sociedades de Controlo." In *Conversações*. Lisboa: Fim de Século Edições, pp. 239-246.

Dezeuze, Anna. 2010a. "An Introduction to the 'Do-it-yourself' Artwork." In *The 'Do-it-yourself' Artwork*, editado por Anna Dezeuze. Manchester: Manchester University Press, pp. 1-21.

\_\_\_\_\_. 2010b. “‘Open Work’, ‘Do-it-yourself’ Artwork and *Bricolage*.” In *The ‘Do-it-yourself’ Artwork*, editado por Anna Dezeuze. Manchester: Manchester University Press, pp. 47-68.

Dietz, Steve. 1999. “Why Have There Been No Great Net Artists?”, <http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/dietzwhyhavether.html> (acedido a 22 de agosto de 2012).

Dozois, Martin. 1999. “Cartografando o Corpo com Mediações: Uma Interface para a Construção Social das Tecnologias do Virtual.” In *Revista de Comunicação e Linguagens* 25-26 (*Real vs. Virtual*), organizado por José Bragança de Miranda. Lisboa: Edições Cosmos, pp. 239-251.

Duchamp, Marcel. 1989a [1957]. “The Creative Act.” In *The Writings of Marcel Duchamp*, editado por Michel Sanouillet e Elmer Peterson. Nova Iorque: Da Capo Press, pp. 138-140.

\_\_\_\_\_. 1989b [1934]. “The Green Box.” In *The Writings of Marcel Duchamp*, editado por Michel Sanouillet e Elmer Peterson. Nova Iorque: Da Capo Press, pp. 13-101.

\_\_\_\_\_. 1990 [1967]. *Engenheiro do Tempo Perdido: Entrevistas com Pierre Cabanne*. Lisboa: Assírio e Alvim.

Eco, Umberto. 1989 [1962]. *Obra Aberta*. Lisboa: Difel.

Ekström, Anders, Solveig Jülich, Frans Lundgren, e Per Wisselgren. 2011. “Participatory Media in Historical Perspective: An Introduction.” In *History of Participatory Media: Politics and Publics, 1750-2000*, editado por Anders Ekström, Solveig Jülich, Frans Lundgren, e Per Wisselgren. Londres: Routledge, pp. 1-9.

Fletcher, Harrell e Miranda July. 2007. *Learning to Love You More*. Munique: Prestel.

Foster, Hal. 1996. *Return of the Real: The Avant-garde at the End of the Century*. Cambridge, MA: MIT Press.

Freixo, Manuel João Vaz. 2006. *Teorias e Modelos de Comunicação*. Lisboa: Instituto Piaget.

Frieling, Rudolf. 2008. "Toward Participation in Art." In *The Art of Participation: 1950 to Now*, editado por Rudolf Frieling. São Francisco: San Francisco Museum of Modern Art; Nova Iorque: Thames & Hudson, pp. 32-49.

Foucault, Michel. 1998 [1967]. "De Outros Espaços." In *Virose*, [http://virose.pt/vector/periferia/foucault\\_pt.html](http://virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html) (acedido a 13 de março de 2009).

Giannetti, Claudia. 2001. "Ars Telematica: The Aesthetics of Intercommunication." In *Net Condition: Art and Global Media*, editado por Peter Weibel e Timothy Druckrey. Cambridge, MA: MIT Press, pp. 162-167.

Gil, José. 1996. *A Imagem-Nua e as Pequenas Percepções: Estética e Metafenomenologia*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

\_\_\_\_\_. 1997. "A 'Osmose Estética' de Duchamp." In *Inter@ctividades Lisboa*, coordenação editorial de Maria Teresa Cruz. Lisboa: Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens (FCSH/UNL) e Câmara Municipal de Lisboa, pp. 36-45.

Gilgen, Peter. 2003. "History After Film." In *Mapping Benjamin: The Work of Art in the Digital Age*, editado por Hans Ulrich Gumbrecht e Michael Marrinan. Stanford, Califórnia: Stanford University Press, pp. 53-62.

Graham, Beryl, e Sarah Cook. 2010. *Rethinking Curating: Art After New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Graham, Beryl. 2010. "Delicate Controls." In *Rafael Lozano-Hemmer: Recorders*, de Moira Stevenson, Rafael Lozano-Hemmer, Jacinta Laurent, Beryl Graham, Cecilia Fajardo-Hill e Timothy Druckrey. Manchester: Manchester Art Gallery, pp. 15-18.

Green, Jo-Anne, Helen Thorington, e Michelle Riel. 2004. "About networked\_performance." In *Turbulence.org*, <http://www.turbulence.org/blog/about.html> (acedido a 7 de julho de 2011).

Goldberg, RoseLee. 2012 [1979]. *A Arte da Performance: Do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orfeu Negro.

González, Jennifer. 2010. "The Face and the Public: Race, Secrecy and Digital Art Practice." In *The 'Do-it-yourself' Artwork*, editado por Anna Dezeuze. Manchester: Manchester University Press, pp. 185-205.

Gouveia, Patrícia. 2010a. *Artes e Jogos Digitais: Estética e Design da Experiência Lúdica*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.

\_\_\_\_\_. 2010b. "Estética Digital como Experiência Transmedial de Recombinação 'Viva'." In *Nada*, abril, pp. 91-99.

\_\_\_\_\_. 2010c. "Playing with Poetry a Portuguese Transmedia Experience and a Serious ARG." In *GIC 2010 Proceedings, 2<sup>nd</sup> International IEEE Consumer Electronic Society Games Innovation Conference*. Hong Kong: Institute of Electrical and Electronics Engineers, pp. 150-156.

\_\_\_\_\_. 2014. “Experiência *Transmedia* e a Indústria de Jogos Independente (*indie*): O ‘Renascimento’ de Expressões Artísticas e Visuais do Tipo ‘Old School’.” Texto inédito, cedido pela autora.

Gregg, Melissa e Gregory J. Seigworth. 2010. “An Inventory of Shimmers.” In *The Affect Theory Reader*, editado por Melissa Gregg e Gregory J. Seigworth. Durham: Duke University Press, pp. 1-25.

Groys, Boris. 2008. “A Genealogy of Participatory Art.” In *The Art of Participation: 1950 to Now*, editado por Rudolf Frieling. São Francisco: San Francisco Museum of Modern Art; Nova Iorque: Thames & Hudson, pp. 18-31.

\_\_\_\_\_. 2009. “Comrades of Time”. In *E-flux*, Journal 11, dezembro, <http://www.e-flux.com/journal/comrades-of-time/> (acedido a 20 de julho de 2013).

Guattari, Félix. 1996 [1992]. “Remaking Social Practices.” In *The Guattari Reader: Pierre-Félix Guattari*, editado por Gary Genosko. Oxford: Blackwell Publishers, pp. 262-272.

Habermas, Jürgen. 1984 [1962]. *Mudança Estrutural da Esfera Pública*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.

Hansen, Mark B. N.. 2010. “New Media.” In *Critical Terms for Media Studies*, editado por W. J. T. Mitchell e Mark B. N. Hansen. Chicago: The University of Chicago Press, pp. 172-185.

Heinich, Nathalie. 1998. *Le Triple Jeu de L’Art Contemporain*. Paris: Les Éditions de Minuit.

Heinrich, Falk. 2014. *Performing Beauty in Participatory Art and Culture*. Londres: Routledge.

Higgins, Hannah B.. 2012. "An Introduction to Alison Knowles's *The House of Dust*." In *Mainframe Experimentalism: Early Computing and the Foundations of the Digital Arts*, editado por Hannah B. Higgins e Douglas Kahn. Los Angeles: University of California Press, pp. 195-199.

Holmes, Brian. 2003a. "Drifting through the Grid: Psychogeography and Imperial Infrastructure," [http://www.springerlin.at/dyn/heft\\_text.php?textid=1523&lang=en](http://www.springerlin.at/dyn/heft_text.php?textid=1523&lang=en) (acedido a 13 de março de 2009).

\_\_\_\_\_. 2008a. "The Affectivist Manifesto: Artistic Critique in the 21<sup>st</sup> Century." In *Continental Drift: The Other Side of Neoliberal Globalization*, <http://brianholmes.wordpress.com/2008/11/16/the-affectivist-manifesto/> (acedido a 13 de março de 2009).

Institute for Applied Autonomy. 2008. "Tactical Cartographies." In *An Atlas of Radical Cartography*, editado por Lize Mogel e Alexis Bhagat. Los Angeles, Califórnia: The Journal of Aesthetic Protest Press, pp. 29-36.

Ito, Mizuko, Sonja Baumer, Matteo Bittanti, danah boyd, Rachel Cody, Becky Herr-Stephenson, Heather A. Horst et al. 2010. "Introduction." In *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*, de Mizuko Ito, Sonja Baumer, Matteo Bittanti, danah boyd, Rachel Cody, Becky Herr-Stephenson, Heather A. Horst et al. Cambridge, MA: MIT Press, pp. 1-28.

Jamieson, Helen Varley. 2008. *Adventures in Cyberformance: Experiments at the Interface of Theatre and the Internet*. Dissertação de mestrado, Queensland University

of Technology, <http://www.creative-catalyst.com/thesis.html> (acedido a 31 de março de 2011).

Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nova Iorque: New York University Press.

\_\_\_\_\_. 2013. "Introduction." In *T is for Transmedia: Learning Through Transmedia Play*, de Becky Herr-Stephenson e Meryl Alper, com Erin Reilly. Nova Iorque: Joan Ganz Cooney Center; Los Angeles: University of Southern California Annenberg Innovation Lab, pp. 4-9, [http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2013/03/t\\_is\\_for\\_transmedia.pdf](http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2013/03/t_is_for_transmedia.pdf) (acedido a 15 de julho de 2014).

Jenkins, Henry, e Vanessa Bertozzi. 2008. "Artistic Expression in the Age of Participatory Culture: How and Why Young People Create." In *Engaging Art: The Next Great Transformation of America's Cultural Life*, editado por Steven J. Tepper e Bill Ivey. Nova Iorque: Routledge, pp.171-195.

Kaprow, Allan. 2003a [1961]. "Happenings in the New York Scene." In *Essays on the Blurring of Art and Life*, editado por Jeff Kelley. Los Angeles, Califórnia: University of California Press, pp. 15-26.

\_\_\_\_\_. 2003b [1966]. "The Happenings are Dead: Long Live the Happenings!". In *Essays on the Blurring of Art and Life*, editado por Jeff Kelley. Los Angeles, Califórnia: University of California Press, pp. 59-65.

Kay, Alan e Adele Goldberg. 2003 [1977]. "Personal Dynamic Media." In *The New Media Reader*, editado por Noah Wardrip-Fruin e Nick Montfort. Cambridge, MA: MIT Press, pp. 393-404.



Kerckhove, Derrick de. 2008. "Preface." In *Networking: The Net as Artwork*, de Tatiana Bazzichelli. Aarhus: Digital Aesthetics Research Center, Aarhus University.

Kester, Grant H. 2004. *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art*. Berkeley: University of California Press.

Kluitenberg, Eric. 2010. "The Poetics of Hybrid Space: Changing Spatial Sensibilities and Ubiquitous Mediatization." In *The Poetics of Space*, editado por Arie Altena e Sonic Acts. Amesterdão: Sonic Acts Press, pp. 237-244.

Koblin, Aaron. 2011. "Aaron Koblin: Interview". In *Participate: Designing with User-Generated Content*, de Helen Armstrong e Zvezdana Stojmirovic. Nova Iorque: Princeton Architectural Press.

Krauss, Rosalind. 1999. *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Londres: Thames & Hudson.

Kravagna, Christian. 2010 [1998]. "Working on the Community: Models of Participatory Practice." In *The 'Do-it-yourself' Artwork*, editado por Anna Dezeuze. Manchester: Manchester University Press, pp. 240-256.

Kristeva, Julia. 1986 [1966]. "Word, Dialogue and Novel." In *The Kristeva Reader*, editado por Toril Moi. Nova Iorque: Columbia University Press, pp. 34-61.

Kuenzli, Rudolf. 2006. "Survey." In *Dada*, editado por Rudolf Kuenzli. Londres: Phaidon Press.

Kunzmann, Peter, Franz-Peter Burkard e Franz Wiedmann. 1999. *Atlas de la Philosophie*. Paris: Le Livre de Poche.

Leeson, Lynn Hershman. 1996. "Romancing the Anti-Body. Lust and Longing in (Cyber)space." In *Clicking In. Hot Links to a Digital Culture*, organizado por Lynn Hershman Leeson. Seattle: Bay Press.

Lieser, Wolf. 2009. *Arte Digital*. Königswinter: H.F. Ullmann.

Lind, Maria. 2007. "The Collaborative Turn." In *Taking the Matter into Common Hands: On Contemporary Art and Collaborative Practices*, editado por Johanna Billing, Maria Lind e Lars Nilsson. Londres: Black Dog Publishing, pp. 15-31.

Lippard, Lucy R., e John Chandler. 1999 [1968]. "The Dematerialization of Art." In *Conceptual Art: A Critical Anthology*, editado por Alexander Alberro e Blake Stimson. Cambridge, MA: MIT Press, pp. 46-50.

Lovink, Geert. 2008. *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture*. Nova Iorque: Routledge.

\_\_\_\_\_. 2011. *Networks without a Cause: A Critique of Social Media*. Londres: Polity.

Lyon, David. 2007. "The End of Privacy?". In *Ars Electronica 2007: Goodbye Privacy*, editado por Gerfried Stocker e Christine Schöpf. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, pp. 52-56.

Maio, Fernanda. 2011. *A Encenação da Arte*. Leiria: Textiverso.

Manovich, Lev. 1996. "The Death of Computer Art." In *Lev Manovich*, <http://www.manovich.net/> (acedido a 26 de agosto de 2013).

\_\_\_\_\_. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

\_\_\_\_\_. 2008. “Art After Web 2.0.” In *The Art of Participation: 1950 to Now*, editado por Rudolf Frieling. São Francisco: São Francisco Museum of Modern Art; Nova Iorque: Thames & Hudson, pp. 66-79.

McLuhan, Marshall. 2008 [1964]. *Compreender os Meios de Comunicação: Extensões do Homem*. Lisboa: Relógio D’Água.

Meikle, Graham, e Sherman Young. 2012. *Media Convergence: Networked Digital Media in Everyday Life*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.

Mèredieu, Florence de. 2005 [2003]. *Arts et Nouvelles Technologies: Art Vidéo, Art Numérique*. Paris: Larousse.

Miranda, Bragança de. 1998. “Da Interactividade. Crítica da Nova *Mimesis* Tecnológica.” In *Ars Telemática: Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*, editado por Claudia Giannetti. Lisboa: Relógio D’Água Editores, pp. 179-233.

Mogel, Lize, e Alexis Bhagat. 2008. *An Atlas of Radical Cartography*. Los Angeles: The Journal of Aesthetics & Protest Press.

Mongrel. 2007. “Mongrel Methods.” In *Ars Electronica 2007: Goodbye Privacy*, editado por Gerfried Stocker e Christine Schöpf. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.

Montfort, Nick. 2003a. “Introduction: Computing Machinery and Intelligence.” In *The New Media Reader*, editado por Nick Montfort e Noah Wardrip-Fruin. Cambridge, MA: MIT Press, pp. 49-50.

\_\_\_\_\_. 2003b. “Introduction: Man-Computer Symbiosis.” In *The New Media Reader*, editado por Noah Wardrip-Fruin e Nick Montfort. Cambridge, MA: MIT Press, p. 73.

Nelson, Theodor H. 2003 [1965]. “A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate.” In *The New Media Reader*, editado por Noah Wardrip-Fruin e Nick Montfort. Cambridge, MA: MIT Press, pp. 134-145.

Ono, Yoko. 2009 [1964]. *Grapefruit: O Livro de Instruções e Desenhos de Yoko Ono*. Tradução portuguesa da autoria de Giovanna Viana Martins e Mariana de Matos Moreira Barbosa, <http://issuu.com/giovannamartins/docs/grapefruit> (acedido a 17 de julho de 2013).

O'Reilly, Tim. 2005. “What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software.” In *O'Reilly*, <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (acedido a 15 de fevereiro de 2010).

\_\_\_\_\_. 2006. “Web 2.0 Compact Definition: Trying Again.” In *O'Reilly Radar*, <http://radar.oreilly.com/2006/12/web-20-compact-definition-tryi.html> (acedido a 13 de maio de 2013).

Owens, Craig. 1984 [1980]. “The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism.” In *Art after Modernism: Rethinking Representation*, editado por Brian Wallis. Nova Iorque: The New Museum of Contemporary Art, pp. 203-235.

Parikka, Jussi. 2011. “Media Ecologies and Imaginary Media: Transversal Expansions, Contractions, and Foldings.” In *Fibreculture Journal (Unnatural Ecologies)*, editado por Michael Goddard e Jussi Parikka, Nº 17, <http://fibreculturejournal.org/wp-content/pdfs/FCJ-116Jussi%20Parikka.pdf> (acedido a 16 de julho de 2014), pp. 34-50.

\_\_\_\_\_. 2013. "Park Life: Occupy Istanbul." In *Machinology*, <http://jussiparikka.net/2013/05/31/park-life-occupy-istanbul/> (acedido a 16 de julho de 2014).

Paul, Christiane. 2008 [2003]. *Digital Art*. Londres: Thames & Hudson.

Plant, Sadie. 1995 [1992]. *The Most Radical Gesture: The Situationist International in a Postmodern Age*. Londres: Routledge.

Platão. 1994. [s.d.] *Fedro ou Da Beleza*. Lisboa: Guimarães Editores.

Quaranta, Domenico. 2011. "The Postmedia Perspective." In *Rhizome*, <http://rhizome.org/editorial/2011/jan/12/the-postmedia-perspective/> (acedido a 11 de agosto de 2012).

Rheingold, Howard. 2002. *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. Nova Iorque: Basic Books.

Raymond, Eric Steven. 2000 [1997]. "The Cathedral and the Bazaar." In *Internet Archive*, <https://archive.org/details/CathedralAndTheBazaar>, pp. 1-35 (acedido a 23 de julho de 2014).

Rodrigues, António. 1990. "Duchamp ou o Mundo no Infinitivo: Posfácio." In *Engenheiro do Tempo Perdido: Entrevistas com Pierre Cabanne*, de Marcel Duchamp. Lisboa: Assírio e Alvim, pp. 183-212.

Roush, Paula. 2010. "From Webcamming to Social Life-Logging: Intimate Performance in the Surveillance-Sousveillance Space." In *Conspiracy Dwellings*, editado por Outi Remes e Pam Skelton. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, pp. 113-128.

\_\_\_\_\_. 2013. “Towards a Free/Libre/Open/Source/University.” In *Furtherfield*, <http://www.furtherfield.org/features/articles/towards-free-libre-open-source-university> (acedido a 16 de julho de 2014).

Salter, Chris. 2010. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. Cambridge, MA: MIT Press.

Schechner, Richard. 2012 [2002]. *Performance Studies: An Introduction*. Londres: Routledge.

Schienkle, Erich, e Institute for Applied Autonomy. 2002. “On the Outside Looking Out: An Interview with the Institute for Applied Autonomy.” In *Surveillance & Society* Vol. 1, Nº 1, setembro, pp. 102-119, <http://www.surveillance-and-society.org/articles1/iaa.pdf> (acedido a 15 de março de 2009).

Scholz, Trebor. 2007. “A History of the Social Web,” <http://www.collectivate.net/journalisms/2007/9/26/a-history-of-the-social-web.html> (acedido a 20 de maio de 2008).

\_\_\_\_\_(ed.). 2012. *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*. Oxford: Routledge.

Seel, Martin. 1997 [1993]. “Antes da Aparência, Vem o Aparecer.” In *Inter@ctividades Lisboa*, coordenação editorial de Maria Teresa Cruz. Lisboa: Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens (FCSH/UNL) e Câmara Municipal de Lisboa, pp. 57-70.

Shanken, Edward A.. 2002. “Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art.” In *Leonardo* 35, Nº 4, pp. 433-438, <http://www.leonardo.info/isast/articles/shanken.pdf> (acedido a 16 de agosto de 2014).

\_\_\_\_\_. 2009a. *Art and Electronic Media*. Londres: Phaidon Press.

\_\_\_\_\_. 2009b [2007]. “Historicizar Arte e Tecnologia: Fabricar um Método e Estabelecer um Cânone.” In *Arte, Ciência e Tecnologia: Passado, Presente e Desafios*, organizado por Diana Domingues. São Paulo: Editora UNESP, pp. 139-163.

\_\_\_\_\_. 2011a. “Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse?”, artigo em desenvolvimento (*working paper*), <http://hybridge.files.wordpress.com/2011/02/hybrid-discourses-overview-4.pdf> (acedido a 29 de agosto de 2012).

\_\_\_\_\_. 2011b. “Edward Shanken on the ‘Postmedia Perspective’.” In *Media, New Media, Postmedia*, <http://medianewmediapostmedia.wordpress.com/> (acedido a 26 de agosto de 2013).

Steyerl, Hito. 2009. “In Defense of the Poor Image.” In *E-Flux*, Journal 10, Novembro, <http://www.e-flux.com/journal/in-defense-of-the-poor-image/> (acedido a 22 de abril de 2014).

Stewart, Sean. s.d. “The A.I. Web Game.” In *Seanstewart.org*, <http://www.seanstewart.org/beast/intro/> (acedido a 29 de maio de 2014).

Stiles, Kristine. 1996. “General Introduction.” In *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artists’ Writings*, editado por Kristine Stiles e Peter Selz. Los Angeles, Califórnia: University of California Press, pp. 1-9.

Surveillance Studies Network. 2006. *A Report on the Surveillance Society*, [http://www.ico.gov.uk/upload/documents/library/data\\_protection/practical\\_application/surveillance\\_society\\_full\\_report\\_2006.pdf](http://www.ico.gov.uk/upload/documents/library/data_protection/practical_application/surveillance_society_full_report_2006.pdf) (acedido a 20 de fevereiro de 2009).

Toffler, Alvin. 1984 [1980]. *A Terceira Vaga*. Lisboa: Livros do Brasil.

Wardrip-Fruin, Noah. 2003a. "Introduction: As We May Think." In *The New Media Reader*, editado por Noah Wardrip-Fruin e Nick Montfort. Cambridge, MA: MIT Press, pp. 35-36.

\_\_\_\_\_. 2003b. "Introduction: Men, Machines, and the World About." In *The New Media Reader*, editado por Noah Wardrip-Fruin e Nick Montfort. Cambridge, MA: MIT Press, pp. 65-66.

Weibel, Peter. 2006. "The Postmedia Condition," <http://www.medialabmadrid.org/medialab/medialab.php?l=0&a=a&i=329> (acedido a 15 de julho de 2014).

Williams, Robert. 2005. "Politics and Self in the Age of Digital Re(pro)ducibility." In *Fast Capitalism*, [http://www.uta.edu/huma/agger/fastcapitalism/1\\_1/williams.html](http://www.uta.edu/huma/agger/fastcapitalism/1_1/williams.html) (acedido a 20 de janeiro de 2009).

#### **Conferências (vídeo online):**

Scholz, Trebor. 2013. "Digital Labour: New Opportunities, Old Inequalities", Conferência *Re:publica*, Berlim, 7 de maio: <http://www.youtube.com/watch?v=52CqKIR0rVM> (acedido a 2 de julho de 2013).

#### **Entrevistas (vídeo online):**

Hirschhorn, Thomas. 2012. Entrevista de Hugo Vitriani, [http://www.dailymotion.com/video/xshf10\\_thomas-hirschhorn-insoutenables-destructions-du-corps\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/xshf10_thomas-hirschhorn-insoutenables-destructions-du-corps_creation) (acedido a 3 de abril de 2014).



## Bibliografia consultada

Baudelaire, Charles. 1991 [1869]. *O Spleen de Paris: Pequenos Poemas em Prosa*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

Blais, Joline, e Jon Ippolito. 2006. *At the Edge of Art*. Londres: Thames & Hudson.

Cruz, Teresa. 2009. "From Participatory Art Forms to Interactive Culture: Towards a Critique of the Aesthetic Economy." In *The International Journal of the Arts in Society*, Vol. 4, N.º 3, Illinois, USA: Common Ground, pp. 243-249.

Dieter, Michael. 2007. "Open Cartographies: On Assembling Things Through Locative Media." In *New Network Theory*, <http://www.networkcultures.org/uploads/27.pdf> (acedido a 27 de fevereiro de 2009).

Dinkla, Söke. 1996. "From Participation to Interaction. Towards the Origins of Interactive Art." In *Clicking In. Hot Links to a Digital Culture*, organizado por Lynn Hershman Leeson. Seattle: Bay Press.

Dixon, Steve. 2007. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, MA: MIT Press.

Funcke, Bettina. 2003. "Robert Whitman's Telecommunication Projects." In *Robert Whitman: Local Report*, editado por Julie Martin. Berkeley Heights: Experiments in Art and Technology; Easton: Lafayette College Williams Center Art Gallery, pp. 20-28.

Holmes, Brian. 2003b. "Imaginary Maps, Global Solidarities." In *Continental Drift: The Other Side of Neoliberal Globalization*, <http://brianholmes.wordpress.com/2000/10/20/imaginary-maps-global-solidarities/> (acedido a 13 de março de 2009).

\_\_\_\_\_. 2008b. "The Ground." In *Continental Drift: The Other Side of Neoliberal Globalization*, <http://www.16beavergroup.org/drift/intro2008.htm#top> (acedido a 13 de março de 2009).

King, Jamie. 2006. *4 Into 2.0*. Relatório comissionado pelo Channel 4, cedido pelo autor. Londres: Shift\_Space.

Luksch, Manu, e Mukul Patel. 2007. "Faceless: Chasing the Data Shadow." In *Ars Electronica 2007: Goodbye Privacy*, editado por Gerfried Stocker e Christine Schöpf. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, pp. 72-78.

Manning, Erin. 2012. "The Art of Time." In *All Our Relations*, editado por Catherine de Zegher e Gerald McMaster. Sydney: The Biennale of Sydney.

Parikka, Jussi. 2012. "New Materialism as Media Theory: Medianatures and Dirty Matter." In *Communication and Critical/Cultural Studies*, Vol. 9, N.º 1, março, pp. 95-100.

Poster, Mark. 1995. "CyberDemocracy: Internet and the Public Sphere," <http://www.humanities.uci.edu/mposter/writings/democ.html> (acedido a 15 de agosto de 2014).

Shanken, Edward. 2012. "Investigatory Art: Real-Time Systems and Network Culture." In *European Journal of Media Studies (Tangibility)*, outono 2012, <http://www.necsus-ejms.org/investigatory-art-real-time-systems-and-network-culture/> (acedido a 22 de abril de 2014).

Speed, Chris. 2011. "An Internet of Things That Do Not Exist." In *Interactions*, Vol. 18, N.º 3, maio e junho. Nova Iorque: Association for Computing Machinery, pp. 18-21.

Steyerl, Hito. 2007. "The Empire of Senses: Police as Art and the Crisis of Representation." In *European Institute for Progressive Cultural Policies*, junho 2007, <http://eipcp.net/transversal/1007/steyerl/en> (acedido a 22 de abril de 2014).

\_\_\_\_\_. 2008. "Politics of the Archive: Translations in Film." In *European Institute for Progressive Cultural Policies*, Março 2008, <http://eipcp.net/transversal/0608/steyerl/en> (acedido a 22 de abril de 2014).

\_\_\_\_\_. 2011. "In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective." In *E-Flux*, Journal 24, Abril, <http://www.e-flux.com/journal/in-free-fall-a-thought-experiment-on-vertical-perspective/> (acedido a 22 de abril de 2014).

The University of Chicago. 2003. *The Chicago Manual of Style*, 15<sup>th</sup> Edition. Chicago: The University of Chicago Press.

## Lista de figuras

Figura 1 – Char Davies, <i>Osmose</i> , 1995.....	19
Figura 2 – John Gerrard, <i>Watchful Portrait (Caroline)</i> , 2004.....	20
Figura 3 – Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, <i>A-Volve</i> , 1994-97.....	22
Figura 4 – Karl Sims, <i>Galápagos</i> , 1997.....	23
Figura 5 – O Memex concebido por Vannevar Bush em 1945.....	36
Figura 6 – As programadoras Frances Bilas e Betty Jean Jennings junto do painel de comando do ENIAC.....	38
Figura 7 – Ivan Sutherland demonstrando o sketchpad no computador TX-2, 1963....	42
Figura 8 – Crianças a utilizar o Dynabook, baseado num desenho de Alan Kay 1968.....	45
Figura 9 – Envelope da autoria de Ray Johnson.....	67
Figura 10 – Gary Hill, <i>Tall Ships</i> , 1992.....	74
Figura 11 – Harrell Fletcher e Miranda July, <i>Learning to Love You More</i> , 2002-2009..	75
Figura 12 – Clegg & Guttman, <i>Open Public Library</i> , 1994.....	79
Figura 13 – Rafael Lozano-Hemmer, <i>Voz Alta</i> , 2008.....	81
Figura 14 – Kurt Schwitters, <i>Construction for Noble Ladies</i> , 1919.....	91
Figura 15 – Marcel Janco, <i>Cabaret Voltaire</i> , 1916.....	100
Figura 16 – Marcel Duchamp e Man Ray, <i>Rotative Plaques Verre (Optique de Précision)</i> , 1920.....	104
Figura 17 – Visitantes com lanternas na Exposição Internacional do Surrealismo na Galeria das Belas Artes em Paris, 1938.....	109
Figura 18 – Alexander Calder, <i>Rouge Triumphant</i> , 1963.....	111
Figura 19 – Allan Kaprow, <i>18 Happenings Cast of Participants</i> , 1959.....	117
Figura 20 – George Maciunas, <i>Fluxkit</i> , 1964-65.....	120
Figura 21 – Projeção na estrutura física <i>The House of Dust</i> , 1971.....	123
Figura 22 – Sonia Sheridan, <i>Interactive Paper Systems</i> , 1969-70.....	127

Figura 23 – Hans Haacke, <i>News</i> , 1969-70.....	131
Figura 24 – “Centralized, Decentralized and Distributed Networks”, diagrama de Paul Baran, 1964.....	135
Figura 25 – Aaron Koblin, <i>The Sheep Market</i> , 2006.....	140
Figura 26 – Rafael Lozano-Hemmer, <i>Body Movies: Relational Architecture 6</i> 2001.....	144
Figura 27 – Studio Roosegaarde, <i>Crystal</i> , 2012-18, Eye Film Instituut, Amesterdão, 2012.....	147
Figura 28 – Thomas Hirschhorn, <i>Touching Reality</i> , 2012.....	148
Figura 29 – Oliver Laric, <i>Something Old, Something New</i> , 2013.....	153
Figura 30 – Oliver Laric, <i>Lincoln 3D Scans</i> , 2013.....	154
Figura 31 – Robert Whitman, <i>Local Report</i> , 2012.....	157
Figura 32 – Webcam Operators, <i>cctvecstasy</i> , 2009.....	160
Figura 33 – David Valentine, <i>Computer Love</i> , 2010.....	162
Figura 34 – Evan Baden, <i>Technically Intimate</i> , 2009.....	163
Figura 35 – Evan Baden, <i>The Illuminati</i> , 2007.....	164
Figura 36 – Karen Lancel e Herman Maat, <i>Tele_Trust</i> , 2009-em curso.....	166
Figura 37 – Estudantes da Faculdade de Arte de Ontário, em Toronto, participando no projeto <i>La Plissure du Texte</i> , de Roy Ascott, 1983.....	168
Figura 38 – Patrícia Gouveia e Pedro Suspiro, <i>Brincar com a Poesia</i> , 2010.....	175
Figura 39 – Michelle Teran, <i>The Little Yellow House</i> , 2012.....	177
Figura 40 – Michelle Teran, <i>The Little Yellow House</i> , 2012.....	178
Figura 41 – An Architektur em colaboração com a42.org, <i>Geography of the Fürth Departure Center</i> , 2004.....	184
Figura 42 – Institute for Applied Autonomy em colaboração com Site-R, <i>Routes of Least Surveillance</i> , 2001-2007.....	185

Figura 43 – Yaşar Adanali, Burak Arikan, Özgül Şen, Zeyno Üstün e Özlem Zingil e participantes anónimos, <i>Networks of Dispossession</i> , mapas <i>Projects of Dispossession</i> , <i>Partnerships of Dispossession</i> e <i>Dispossessed Minorities</i> , 2013-em curso.....	186
Figura 44 – Manu Luksch, <i>Faceless</i> , 2007.....	190
Figura 45 – MediaShed, 2005-2008. Imagem de divulgação do projeto criada a partir de uma captura de ecrã do vídeo participativo <i>The Commercial</i> , coordenado por David Valentine, 2006.....	192